02 2018 | 245
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

DOOM VFR
ДЕМОНЫ НЕ ПРОЙДУТ!

FAR CRY 5
БИТВА СРЕДИ УРОЖАЯ

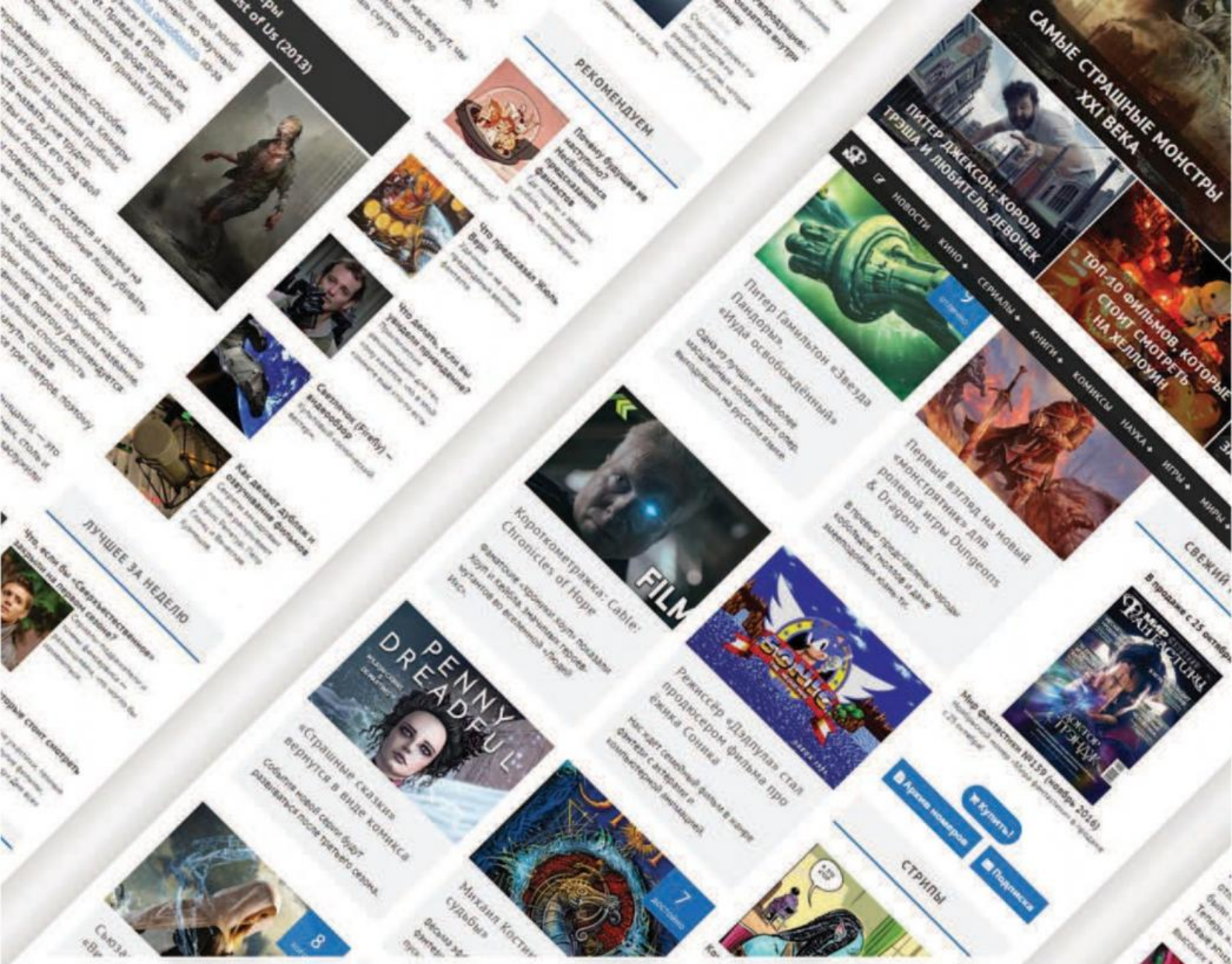
SPELLFORCE 3
ВОЛШЕБНАЯ СТРАТЕГИЯ

ВЕРНИТЕ МОЙ 2017-Й

ИТОГИ ГОДА

SPELLFORCE 3 • KINGDOM COME: DELIVERANCE • DEEP SKY DERELICTS • MONSTER HUNTER: WORLD
PHANTOM DOCTRINE • SEVEN: THE DAYS LONG GONE • BLACK MIRROR • JUST DANCE 2018 • FAR CRY 5
QUAKE CHAMPIONS • DIVINITY: ORIGINAL SIN 2 • HORIZON ZERO DAWN • HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE
WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS • SUPER MARIO ODYSSEY • PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD • CUPHEAD • PERSONA 5 • ASSASSIN'S CREED ORIGINS

9 771560 258026 18002
игроМедиа



16+

МИР ФАНТАСТИКИ MIRF.RU

ГЛАВНЫЙ САЙТ И ЖУРНАЛ
О ФАНТАСТИКЕ, ФЭНТЕЗИ И КОМИКСАХ

- НОВОСТИ ФАНТАСТИКИ — ЕЖЕДНЕВНО
- ВСЁ О НОВИНКАХ КИНО, КНИГ, КОМИКСОВ И СЕРИАЛОВ
- СОВЕТЫ, ЧТО ПОСМОТРЕТЬ И ПОЧИТАТЬ
- САМЫЕ СВЕЖИЕ СЛУХИ И ФАНАТСКИЕ ТЕОРИИ

КУДА КАТИТСЯ КИНОВСЕЛЕННАЯ MARVEL? КТО ЕЩЁ ВОСКРЕСНЕТ В «ИГРЕ ПРЕСТОЛОВ»? С ЧЕГО НАЧАТЬ ЧИТАТЬ ПРО БЭТМЕНА? БУДЕТ ЛИ ПРОДОЛЖЕНИЕ «ВАРКРАФТА»? МЫ УЗНАЁМ И РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ.

РЕКЛАМА

ЗДРАВСТВУЙТЕ, ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

Вот и отгремели новогодние праздники. Съеденные салаты успешно стали (не)лишними килограммами и сантиметрами, кружки и другие подарки нашли свои места на полках. Жизнь постепенно возвращается в привычное русло. И, конечно, настало время подводить итоги. 2017 год был насыщенным, поэтому итогов получилось много. Далеко не всё уместилось в этот номер – возможно, мы опубликуем кое-что ещё и в мартовском выпуске, который должен поступить в продажу **27 февраля**. Но самое главное – жанровые номинации, аналитику ушедшего года, наши ожидания и главные игры 2017-го – вы, разумеется, найдёте здесь, буквально на следующих страницах.

Очень рекомендую после итогов года сразу посетить раздел превью – там весьма жарко. Нам удалось пощупать такие проекты, как **Far Cry 5**, **Kingdom Come: Deliverance, Monster Hunter: World** и **Phantom Doctrine**, а потому мы неплохо представляем, чего стоит ждать от этих потенциальных хитов. И спешим поделиться своим знанием с вами!

В обзорах вольготно разместились VR-проекты, отжав себе львиную долю раздела. **DOOM VFR**, **The Elder Scrolls V: Skyrim VR** и **Sparc** – всё это достаточно важные для развития технологий виртуальной реальности игры – правда, отнюдь не одинакового качества. И разного уровня комфорта – во что-то играть легко и приятно, а вот от одного из проектов может начать укачивать чуть ли не с первых секунд. Так что если собираетесь себе что-то брать под VR-шлем – обязательно сначала прочитайте наши материалы.

В рецензиях сегодня всего четыре игры – период предрождественских релизов прошёл. Но и эта четвёрка весьма любопытна! В разделе собраны статьи про замечательную и чертовски красивую стратегию **SpellForce 3**, достаточно спорную и нестандартную **Seven: The Days Long Gone**, непутёвый перезапуск **Black Mirror** и безбашенную **Just Dance 2018**.

Игрой месяца на период игрового затишья мы выбрали **Quake Champions** – всё-таки наши редакторы частенько тепло вспоминают кровавые замесы в **Quake III** начала тысячелетия. В кино мы делимся своими впечатлениями от «Последних джедаев», а в разделе спецматериалов рассказываем о сильных и слабых сторонах различных игровых сервисов – сталкивались с ними так или иначе почти все геймеры, а вот особенности каждого назвать смогут немногие. По крайней мере, до знакомства с нашей статьёй! От себя добавлю, что мне ближе всего GOG, но Steam меня прочно удерживает огромным ассортиментом и наличием системы ачивок.

Как видите, номер очень насыщенный, но при этом полезный и не лишённый некоторой доли ламповости. Приятного чтения!

Евгений Пекло

peklo@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и вёрстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Евгений Загатин, Денис Недыпич
Корректор Анна Полянская

Объединённая редакция

Анна Браславец, Екатерина Жорова, Фёдор Кокорев, Лев Левин, Дмитрий Шепелёв

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Digital-директор Леонид Молвинских
Руководитель digital-проектов Эдуард Клишин
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова

Распространение

Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
e-mail vozvrat@igromania.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 730 4014
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Вива-Стар»
107023, г. Москва, ул. Электрозаводская, д. 20, стр. 3
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2018 © Igromania, 1997-2018
Тираж 21 660 Circulation 21 660

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

64 DOOM VFR
ЗАМУРОВАЛИ, ДЕМОНЫ!

98

«ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ПОСЛЕДНИЕ ДЖЕДАИ»
ВОСЬМОЕ ЧУДО СВЕТА

04-45 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
04 Итоги 2017 года

46-61 В РАЗРАБОТКЕ
46 Far Cry 5
50 Kingdom Come: Deliverance
52 Deep Sky Derelicts
54 Monster Hunter: World
58 Phantom Doctrine

62-71 ОБЗОР
62 Sonic Forces
64 DOOM VFR
66 The Elder Scrolls V: Skyrim VR
68 Hidden Agenda
70 Sparc

72-83 ВЕРДИКТ
72 SpellForce 3
76 Seven: The Days Long Gone
78 Black Mirror
80 Just Dance 2018

90 ЧЕМПИОНЫ В QUAKE CHAMPIONS
ЖНЕЦЫ ФРАГОВ

72 SPELLFORCE 3
КРАСОТА ПО-ЭЛЬФИЙСКИ

50 KINGDOM COME: DELIVERANCE
СРЕДНЕВЕКОВЫЕ БУДНИ

ПОСТЕРЫ

The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Horizon Zero Dawn

РЕКЛАМА

ООО «Игромедиа» 2
ООО «Игромедиа» 3
ООО «Игромедиа» 4

46

FAR CRY 5
ФЕРМЕРЫ ПРОТИВ КУЛЬТИСТОВ

100

ИГРОВЫЕ СЕРВИСЫ
И С ЧЕМ ИХ ЕДЯТ

84-97 ИГРА МЕСЯЦА С LG
84 Нервная дуэль
86 Оружие в Quake Champions
90 Чемпионы в Quake Champions

98-99 КИНО
98 «Звёздные войны: Последние джедаи»

100-105 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
100 Игровые сервисы и с чем их едят

106-112 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
106 Acer Predator Triton 700
108 Тест гарнитуры HyperX Cloud Alpha
110 Выбираем ТВ-приставку для геймера

04

ИТОГИ 2017 ГОДА
УРА, ВЫБИРАЕМ ЛУЧШИХ!

ИТОГИ

ЧЕМ ЗАПОМНИЛСЯ УШЕДШИЙ ИГРОВОЙ ГОД

Пожалуй, 2017-й год выдался куда более спокойным, чем предыдущий. Да, скандалов в игровой индустрии разразилось немало, зато не пришлось до хрипоты спорить, выбирая лучшие проекты года. Лидеры были более или менее очевидны, тенденции – вполне однозначны. Switch выстрелил, Xbox One X стал самой мощной приставкой на рынке, а VR потихонечку находит своих игроков.

По-настоящему неожиданным было становление жанра Battle Royal – появился PUBG, ставший самой популярной игрой в Steam. Всего за несколько месяцев он сдвинул с пьедестала CS:GO и даже бесплатную Dota 2. Другие разработчики схватились за голову и срочно кинулись делать аналогичные проекты, так что в ближайшее время нас ожидает жёсткая конкуренция в молодом жанре. Можно смело сказать, что 2017-й – это год Battle Royal.

Правда, мою главнoредакторскую душу больше всего в этом году согрела милая пиксельная Thimbleweed Park. Разумеется, это ни в коем случае не главная игра года – если, конечно, вы не фанатичный поклонник классических квестов. Пиксельная графика, куча шуток «для своих», очаровательный дух 80-х, классные загадки, интересные геймплейные находки – всё это сделало несколько моих мрачных дней гораздо более светлыми. Наверняка у каждого в Игромании найдётся такой вот личный фаворит, которому хочется вручить персональный приз зрительских симпатий имени себя. Об этом стоит написать отдельный материал – надеюсь, смогу уговорить других редакторов его сделать. Ну а пока вот вам взвешенные коллективно подведённые итоги игрового 2017 года от Игромании. Располагайтесь удобнее – приятного и увлекательного чтения! ■

2017

06 10 главных анонсов года
08 10 самых ожидаемых игр 2018 года
10 События года
14 Переиздание года
16 Песочница года
18 Спортивная игра года
19 Гоночная игра года
20 Платформер года
22 Квест года
24 Приключение года
26 Ролевая игра года
28 Сюжетный боевик года
30 Шутер года
32 VR-игра года
33 Стелс года
34 Хоррор года
36 Кооператив года
38 PvP-игра года
40 Стратегия года
42 Игра года

10 ГЛАВНЫХ АНОНСОВ ГОДА

О ЧЁМ РАССКАЗАЛИ В 2017 ГОДУ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

METRO: EXODUS

Первые две игры по мотивам вселенной **«Метро»** в основном запирали нас в тесных тоннелях подземки и редко выпускали на поверхность. Но в третьей всё изменится. Как показал анонс на E3, в поисках лучшей жизни герои станут разъезжать на поезде по обширному постапокалиптическому миру. Судя по трейлерам, фирменная атмосфера никуда не делась, а простора для исследований стало куда больше. И да, всё идёт к тому, что даже если **«Сталкер 2»** так и не появится, третье «Метро» сможет его заменить.

ANTHEM

Эту игру **Electronic Arts** анонсировали на E3 2017, и сразу стало понятно, куда они метят. Это будет долгоиграющая игра-сервис в открытом мире, в духе **Destiny** и **The Division**.

Есть крепость и есть дикая местность, которая начинается за её стенами. Именно туда будут отправляться боевые группы так называемых «фрилансеров» – до четырёх человек в кооперативе. Класс игрока определяется его боевым костюмом, который можно всячески совершенствовать – вплоть до возможности летать. Выглядит игра фантастически красиво и недаром рекламируется для разрешения 4K. Но нас всё же интересует другой вопрос – а что там будет с лутбоксами?

DARKSIDERS III

История расскажет о похождениях Ярости – единственной *всадницы* апокалипсиса, которая вооружена кнутом и ворохом магических заклинаний. Её задача – уничтожить семь смертных грехов, тоже представленных отдельными личностями. А происходить всё будет параллельно с событиями второй части, так что надеемся на пересечения с её главным героем – Смертью.

A WAY OUT

Здесь всё будет завязано на управление сразу двумя героями, только теперь их контролируют строго двое игроков – либо по сети, либо в локальном режиме. Одиночная кампания не предусмотрена вообще.

А поведает игра о побеге из тюрьмы пары заключённых по имени Лео и Винсент. Чтобы операция увенчалась успехом, работать всё время нужно сообща – например, один отвлекает охранника, второй прошмыгивает за его спиной. Такой уровень взаимодействия в играх встречается нечасто, что делает проект особенно любопытным. К тому же историю обещают очень эмоциональную – в самом деле, не просто ж так герои в тюрьму попали и хотят оттуда выбраться.

FAR CRY 5

Солидный кусок американской глубинки оказался отрезан от мира – власть там захватили последователи некоего культа, перерезали все провода, заглушили радиосвязь, перекрыли дорогу и, скорее всего, следят и за воздушным пространством. А всё потому что лидер секты Иосиф Сид хочет подготовить жителей своего округа к Судному дню. Но, так как в планы главного героя это не входит, его задача – остановить беспредел или хотя бы вырваться из оцепления и оповестить о нём окружающий мир. При этом игрок

ОБТЯГИВАЮЩИЙ КОСТЮМ БАЙОНЕТТЫ СОСТОИТ ИЗ ЕЁ СОБСТВЕННЫХ ВОЛОС, И ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ ОН С НЕЁ СПАДАЕТ – КОГДА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СУПЕРПРИЁМА ТРЕБУЕТ УЧАСТИЯ В НЁМ ПРИЧЁСКИ

впервые в серии сам создаёт персонажа, а ещё всегда может пригласить друга и пройти вдвоём все-все-все квесты, включая сюжетные.

BEYOND GOOD & EVIL 2

Этот анонс с E3 заставил интернет гудеть как растревоженный улей. Мы не увидим новых похождений Джейд и Пейдж, нас ждёт приквел с совершенно другим игровым процессом. Теперь всё происходит в открытом, процедурно генерируемом мире, по которому мы передвигаемся на космическом корабле, собираем команду головорезов и десантируемся на планеты для выполнения миссий.

Мы сможем гораздо больше узнать про этот загадочный мир, где генная модификация породила причудливые гибриды людей с животными, и про то, к каким последствиям это привело. И сколь бы открытым ни был этот мир, разработчики утверждают, что главное для них – именно история, а всё прочее к ней просто прилагается.

MARVEL'S SPIDER-MAN

Серия про Бэтмена от **Rocksteady** в своё время показала, что игры про супергероев могут быть мощными и серьёзными и не скатываться в простые аркадки. В принципе, некоторые игры про Человека-паука тоже хвалили поклонники, но тут масштаб явно ожидается покруче.

Новую игру не будут привязывать к сюжету фильма или комиксов – это будет отдельная история, причём в ней уделят внимание и человеческой ипостаси Питера Паркера. Разрабатывает проект студия **Insomniac** – те самые ребята, что ответственны за **Ratchet & Clank** и **Sunset Overdrive**, так что у нас есть основания доверять их опыту по созданию открытых миров и экшена.

GHOST OF TSUSHIMA

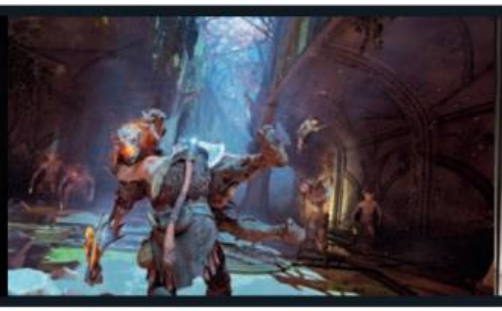
Этот анонс прозвучал аж в октябре, на фестивале Paris Game Week. Главное, что стоит знать про игру, – её разрабатывают **Sucker Punch**, те самые, что подарили нам серию **InFamous**. События будут происходить в феодальной Японии, а играть нам предстоит за самурая. Наверняка будет мощная боевая система и открытый мир, но это всё пока только догадки. Ждём новых подробностей!

BLOODBORNE 2

Самый загадочный анонс нашей подборки пришёл с церемонии The Game Awards 2017. Не факт вообще, что это была **Bloodborne**, так как тизер показывает только некий механизм на основе человеческой кости и несколько надписей. Но интернет уже опознал в нём предмет из игры, да и звуковое сопровождение в ролике говорящее, и даже надпись Shadows Die Twice уже интерпретировали как намёк на продолжение сюжета – Тени-то в оригинале тоже были. Наконец, это игра от **From Software** – ну что ещё это может быть?

BAYONETTA 3

И наконец, ещё один анонс с The Game Awards 2017 – самая сексапильная ведьма в истории человечества возвращается! Серия **Bayonetta** всегда была великолепным слэшером с хорошей боевой системой, интересными противниками и заметными вкраплениями чисто японского безумия. Если третья часть окажется не хуже первых двух, то мы её действительно очень и очень ждём. ■



10 САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ ИГР 2018 ГОДА

ЖДЁМ НЕ ДОЖДЁМСЯ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Эти игры анонсировали уже давно, и есть предпосылки к тому, что они действительно успеют выйти в 2018-м. Переносы, конечно, возможны, но нам очень хочется верить, что во всё нижеперечисленное мы поиграем достаточно скоро. Итак, перед вами – десятка самых ожидаемых игр 2018 года по версии Игромании.

RED DEAD REDEMPTION 2

Если игру делает **Rockstar** – это само по себе гарантия качества. Мир до сих пор лихорадит после релиза GTA V, несмотря на то, что к ней так и не вышло ни одного сюжетного дополнения. Разработчики объясняют это тем, что заняты новой **Red Dead Redemption** – прямым продолжением восхитительного вестерна, вышедшего в 2010 году только на консолях.

Вторая часть станет приквелом и расскажет про банду ван дер Линде, в которой и состоял герой первой части. При этом, по словам разработчиков, в одиночную кампанию будет ненавязчиво встроен мультиплеер – мы надеемся, что речь идёт о возможности проходить миссии в кооперативе, – а ещё именно эту игру Хидэо Кодзима назвал самой ожидаемой им в будущем году. И мы склонны с ним согласиться.

THE LAST OF US 2

О чём будет вторая часть **The Last of Us**, пока держится в секрете. Известно, что девочка Элли повзрослеет – ей уже не четырнадцать, а девятнадцать. Также известно, что продолжение будет гораздо злее и мрачнее, – и не потому ли, что Элли узнает: в первой части Джоэл её обманул?

И ещё известно, что историю не высасывали из пальца, просто чтобы сделать сиквел, – разработчики клятвенно заверили, что вообще-то собирались на первой части всё и закончить, но тут им в головы пришла некая идея, которую они очень хотят воплотить в жизнь.

GOD OF WAR

Это будет и перезапуск, и продолжение одновременно. Кратос перебил всех греческих богов, до которых дотянулся, и осел в Скандинавии, где остепенился, оброс густой бородой и принялся воспитывать сына. Причём в программу обучения у него, разумеется, входит военное ремесло и охота на монстров, что уже не раз демонстрировали в трейлерах. В **God of War** расширят ролевую составляющую, изменится боевая система – и даже сын сможет участвовать в сражениях на правах призываемого помощника.

DAYS GONE

Сколь бы избитой ни казалась тема зомби, разработчики раз за разом находят способы её развить и удивить нас. В Days Gone, например, будет открытый мир, в котором заражённые люди представляют собой часть глобальной экосистемы. Они сбиваются в стаи и волной накатывают на главного героя; если что-то увлечённо жрут – могут его попросту не заме-

тить, а если привлечь их внимание взрывом, устранив баррикады на вражеской базе, можно рассчитывать, что зомби на неё нападут и всех там если не съедят, то понадкусывают.

Разумеется, будут и вооружённые противники-люди, но нападать станут не все – кое с кем можно будет и договориться. Будет и транспорт, и крафт, и любимое многими в последнее время развлечение – обыск домов и ящиков.

DETROIT: BECOME HUMAN

Началась Detroit с короткометражки под названием «Кара» – про девочку-андроида, которая обрела сознание сразу как сошла с конвейера, чем крепко напугала создателя. Become Human как раз и расскажет про то, как ей жилось дальше, – про общество будущего с неприятием искусственных форм жизни и про то, как они тоже сражаются за место под солнцем.

Игры-фильмы от Дэвида Кейджа мы проходим с удовольствием – уровень постановки обычно на высоте, да и истории студия **Quantic Dream** рассказывает увлекательные.

VAMPYR

Игра рассказывает про доктора, который спасает людей в Лондоне во время разгара пандемии испанского гриппа. Есть нюанс – он вампир и вынужден убивать хотя бы ради пропитания. Сюжет обещает быть нелинейным, игрок сам решит, спасать всех-всех или же поддаться жажде крови в обмен на усиление способностей.

BANNER SAGA 3

Тактическая серия Banner Saga хороша не только собственно тактикой, но и уникальной атмосферой. Мир здесь уже мёртв, спасать нечего, можно только убегать, оттягивая неизбежное, – чем и занимаются скандинавского вида главные герои, попутно сражаясь с полчищами врагов. Игру успешно профинансировали на Kickstarter, собрав вдвое больше, чем требовалось, – а значит, в ней появятся дополнительные персонажи, режим выживания и так называемая «вечная арена», быстрые бои друг с другом.

MONSTER HUNTER: WORLD

Главный герой – охотник на монстров. У него есть огромный меч, арсенал приёмов и возможность совершенствоваться, а вокруг раскинулся фэнтезийный мир с настоящей экосистемой, который живёт сам по себе. Наша задача – выслеживать добычу, в напряжённой схватке её одолевать, обыскивать на предмет улучшений для снаряжения... и идти уже на добычу покрупнее. Крайне увлекательный процесс, если втянуться. К тому же приятно охотиться с друзьями!

CRACKDOWN 3

В линейке эксклюзивов для Xbox One и Windows 10 этот проект выступает флагманом будущего года. По геймплею Crackdown 3 – боевик от третьего лица, красочный, немного безумный и прямо продолжающий две предыдущие части серии. Главная его фишка – тотальная разрушаемость. Вторая – обилие вертикального геймплея. Третья – нелинейность при прохождении миссий. Как хотите, так и действуйте, только обеспечьте результат.

BIOMUTANT

Компания **Experiment 101** работает над странным ролевым экшеном в открытом мире. Официально это вроде как постапокалипсис, где технологии плотно соседствуют со всяческой биоинженерией. Наш герой выглядит как енотовидный зверёк, который ходит на задних лапах, умеет махать мечом, стрелять из пистолетов и при этом ещё и владеет восточными единоборствами.

А ещё очень важна карма, вернее баланс Инь-Ян, который изменяется всякий раз, когда вы принимаете важное сюжетное решение. И хоть в душе Biomutant – вполне типичный слэшер, необычный сеттинг, антураж и главный герой делают проект особенно интересным. ■

СОБЫТИЯ ГОДА

ЧЕМ ЗАПОМНИЛСЯ 2017 ГОД В ИНДУСТРИИ

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ

В игровой индустрии постоянно что-то происходит. И 2017 год, разумеется, не стал исключением из правил.

SWITCH ГОДА

Switch оказалась не просто хорошо сделанной, но и коммерчески успешной консолью. За первый месяц было продано почти три миллиона приставок по всему миру. Switch стала самой быстро раскупаемой консолью Nintendo в Европе, Америке и Австралии. К началу октября продажи почти достигли отметки в восемь миллионов, а к завершению нынешнего финансового года, то есть к апрелю, компания рассчитывает взять планку в четырнадцать миллионов. Если это случится, то Switch ровно за год побьёт результаты Wii U за все пять лет её существования.

Одной из причин такой популярности стали, конечно же, мощные эксклюзивы. Одновременно с консолью в продажу поступила великолепная **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**. Да, она вышла и на умирающей Wii U, но именно для новой приставки приключение Линка стало настоящим системселлером. Игра получила 97 баллов на Metacritic, войдя в двадцатку самых высокооценённых проектов за всю историю. Breath of the Wild стала игрой года по версии The Game Awards 2017, а от нас получила девятку. Затем вышли **Mario Kart 8 Deluxe**, инновационный файтинг **Arms**, мультиплеерный экшен **Splatoon 2** и неожиданный кроссовер – **Mario+Rabbids: Kingdom Battle**. Все проекты получили высокие оценки и, вполне естественно, показали отличные продажи. Ну а в октябре увидела свет **Super Mario Odyssey**, которая просто влюбила в себя критиков по всему миру.

Nintendo проявила не свойственную ей гибкость и поддержала множество небольших проектов. А также позволила перенести на консоль **L.A. Noire**, **Resident Evil: Revelations** и **Skyrim**. Да что там говорить, на Switch вышел даже **DOOM**! Правда, графику пришлось чуток ухудшить, но всё же. Меньше чем за год Switch получила богатую библиотеку игр на любой вкус.

Словом, можно с уверенностью сказать: Nintendo вернула себе статус полноправного титана индустрии, а выход Switch – одно из самых важных событий не только 2017 года, но и как минимум последних лет пяти.

КОРПОРАЦИЯ ЗЛА ГОДА

А вот для кого 2017-й точно стал не лучшим годом, так это для компании **Electronic Arts**. Не очень, знаете ли, приятно, когда вас все вокруг называют корпорацией зла. Даже если вы этот титул заслужили.

Всё началось ещё в марте, когда вышла долгожданная **Mass Effect: Andromeda**. Вышла и... вызвала настоящую бурю негодования. Нет, игровые журналисты встретили новую часть благосклонно, хотя и отметили, что сравнения с трилогией о приключениях Шепарда она не выдерживает. Мы поставили «Андромеде» восьмёрку и не жалеем. Однако игроки оказались гораздо суровее. На Metacritic пользовательский рейтинг последней Mass Effect не дотягивает даже до пяти баллов из десяти. Особенно фанатов разозлили баги и лицевая анимация персонажей, которая получилась даже хуже, чем в предыдущих частях франшизы. Вскоре после этого стало известно, что франшиза заморожена, **BioWare Montreal** расформирована, а разработчики переведены в студию **Motive**.

Но шумиха вокруг Mass Effect и близко не стоит рядом с тем, что началось осенью. Сперва EA закрыла студию **Visceral Games**, создателей серии **Dead Space**, а их безымянный проект по **«Звёздным войнам»** передала другим разработчикам. Потому что, по их словам, однопользовательские линейные приключения уже не так популярны у игроков. Затем вышла **Need for Speed: Payback**, которая получила от нас 5,5 баллов. Да и остальные мировые издания остались от неё, мягко говоря, не в восторге. Мало того, что сама игра была посредственной, так ещё и микротранзакции в ней были навязчивыми до неприличия.

Но и это всё меркнет на фоне катастрофы, которой обернулся выпуск **Star Wars Battlefront II**. Вот уж где гневу игроков не было предела! Сперва пользователей возмутило то, что Deluxe-издание включало в себя не только привычные скины для персонажей и косметические дополнения, но и оружие, дававшее значительные преимущества в мультиплеере.

Затем выяснилось, что для разблокировки, например, Дарта Вейдера в игре нужно провести целых сорок часов. А для открытия всего контента в Battlefront 2 нужно было играть полгода или же потратить на лутбоксы свыше двух тысяч долларов. EA опубликовала на Reddit пост, в котором заявила, что всё это сделано якобы для того, чтобы игроки испытывали гордость и чувство удовлетворения при получении любимых героев. Запись получила наибольшее количество дизлайков за всю историю сайта. Снижение стоимости всего контента в четыре раза ситуацию не спасло. Дело дошло до того, что чиновники Бельгии рассматривали возможность приравнять Battlefront II, а заодно и **Overwatch**, к азартным играм. Этого не произошло, но случай значимый.

В результате в конце ноября акции Electronic Arts упали на 8,5% по сравнению с прошлым годом, из-за чего компания потеряла больше трёх миллиардов долларов акционерной стоимости. А стартовые продажи Battlefront II оказались ниже, чем у первой части, на 61%. Стоит ли удивляться тому, что новости о покупке студии **Respawn**, создателей серии **Titanfall**, никто из игроков уже особо не обрадовался...

В общем, в 2017-м Electronic Arts уверенно вырвала у **Konami** звание самой ненавистной компании в игровой индустрии. Повлечёт ли это за собой хоть какие-то перемены, увидим в наступившем году.

4K ГОДА

Microsoft в этом году тоже отметилась парой довольно непопулярных решений. Ещё в начале января было объявлено, что отменён **Scalebound** – пожалуй, самый амбициозный эксклюзив для Xbox One и Windows. Напомним, что разработкой занималась команда **Platinum Games**, а руководил всем Хидэки Камия, создатель **Devil May Cry** и **Bayonetta**.

Однако первые трейлеры и геймплейные ролики игры были встречены прохладно. Негативный фон, размолвка Камии с руководством издательства, а также технические проблемы при разработке привели к закрытию проекта. Глава Xbox Фил Спенсер тогда написал в Twitter, что всё это лишь на благо игроков и что впереди их ждёт потрясающая линейка эксклюзивов. Например, **Crackdown 3**. Правда, потом и её перенесли с осени 2017 года на весну 2018-го. Опять же из-за технических сложностей.

Но Microsoft всё же удалось закончить год на хорошей ноте – если не за счёт игр, то за счёт железа. На E3 2017 компания наконец-то представила Xbox One X, ранее известный как Project Scorpio. Почти все обещания были выполнены – улучшенный и дополненный Xbox и впрямь оказался самой мощной консолью на сегодняшний день. Он первый среди приставок позволяет запускать новинки в честном 4K при 30 кадрах в секунду.

Далеко не все, конечно, но результат всё равно впечатляет. Та же PS4 Pro этим похвастаться не может. Аналитики предсказывали, что новое устройство не сумеет заинтересовать публику, так как заявленный ценник в 500 долларов отпугнёт большинство потенциальных покупателей. Но прогнозы оказались ошибочны.

На прилавках Xbox One X появился 7 ноября и показал впечатляющие стартовые результаты. В Британии консоль за первую неделю разошлась тиражом в восемьдесят тысяч экземпляров. Той же PS4 Pro на это потребовался месяц. Даже сама Microsoft не ожидала такого ажиотажа. И это при том, что у новой приставки нет ни одного крупного эксклюзива – все игры доступны и на обычной Xbox One.

Что ж, поздравляем компанию с победой и отмечаем начало эпохи 4K.

НЕЗАВИСИМОСТЬ ГОДА

Для поклонников серии **Hitman** этот год стал крайне неоднозначным, ведь были и хорошие новости, и очень тревожные. Казалось бы, франшиза только-только переродилась. Недавно вышел первый сезон перезапуска, который получил прекрасные оценки и от критиков, и от игроков. Но издательство **Square Enix** внезапно объявило в мае, что выставляет студию **IO Interactive** на продажу. Оказалось, что за минувший финансовый год компания понесла потери в размере сорока двух миллионов долларов. И среди причин такого провала называются очень слабые продажи Hitman.

Поклонников серии эта новость, конечно же, не обрадовала, ведь разработчики намеревались посвятить истории агента 47 ещё минимум два сезона. А в результате само существование франшизы оказалось под вопросом. Однако в июне пришли неожиданные и приятные вести. Глава IO Interactive Хакан Абрак объявил, что студия официально стала независимой. Более того, разработчикам удалось договориться с издательством Square Enix о полном сохранении прав на бренд Hitman.

В ноябре стало известно, что новая игра о похождениях 47-го уже в разработке. Правда, будет ли она связана с первым сезоном предыдущей версии, пока не ясно.

PUBG ГОДА

В позапрошлом году мы не ждали **Pokemon Go**. В 2017-м мы не ждали **PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS**. Игра, что свела планету с ума, снова появилась как будто бы из ниоткуда. Конечно, до масштабов покемономании в этом случае далеко, но то, что PUBG феноменально успешна, – факт.

Планку в миллион проданных копий игра взяла через две недели после выхода в ранний доступ. В апреле проект впервые опередил по месячной выручке Overwatch и **Counter-Strike: Global Offensive**. И это было только начало. За три месяца игру купили четыре миллиона игроков, а доход издательства **Bluehole** превысил сто миллионов долларов. В ноябре игра попала в Книгу рекордов Гиннеса семь раз. Среди прочего она стала самой популярной игрой в Steam и первым проектом, обогнавшим по количеству игроков онлайн проекты от **Valve**. Меньше чем за год своего существования PUBG получила пять престижных наград.

На сегодняшний день в PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS в среднем играет больше одного миллиона трёхсот тысяч человек. И это только на PC, без учёта недавно вышедшей версии для Xbox One. Критики до сих пор спорят о том, в чём причина такой бешеной популярности. Ведь никакого маркетинга на старте у игры не было. Скорее всего, это тот случай, когда всю славу проекту обеспечил эффект сарафанного радио. На Twitch игру стримили все кому не лень, делая PUBG совершенно бесплатную рекламу.

Как бы то ни было, PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS можно уверенно назвать главным хитом минувшего года.

ПРОВАЛ ГОДА

В 2017-м игрострой нас вообще неоднократно удивлял. Игра, выросшая из любительского мода, бьёт все возможные рекорды, а новый проект известного геймдизайнера терпит такой крах, что и в кошмаре не приснится. Речь, конечно, о **LawBreakers** – детище Клиффа Блежински, которое, скорее всего, похоронит его карьеру.

На этапе анонсов и презентаций всё выглядело неплохо. Блежински обещал крутой геройский боевик по типу Overwatch, но с кровью, гравитационными аномалиями и хардкором в духе его же **Unreal Tournament**.

Однако завлечь этим игроков как-то не вышло. Во время закрытого бета-теста количество пользователей с трудом добиралось до отметки в семь тысяч.

Ну а начало продаж обернулось фиаско. LawBreakers едва удалось собрать на старте три тысячи пользователей. И это при довольно высоких оценках – у проекта 76 баллов на Metacritic. Ситуация с каждой неделей становилась только хуже. Самого дна LawBreakers достигла в январе, когда установила настоящий антирекорд: на PC в неё по всему миру одновременно играло... ноль человек. Ниже падать просто некуда.

Как ни странно, проект не перевели на условно-бесплатную основу, но мы не сомневаемся, что это лишь вопрос времени. А разработчиков жалко. Игра-то всё-таки получилась неплохая.

СУДЕБНЫЙ ПРОЦЕСС ГОДА

Также минувший год запомнился нам судебным разбирательством, которое уже называют самым громким в новейшей истории игровой индустрии. Корпорация **ZeniMax** обвинила компанию **Oculus VR** в том, что её шлем виртуальной реальности создан по украденной технологии. Якобы программист Джон Кармак, перед тем как покинуть ZeniMax, незаконно скопировал сотни секретных документов и использовал их, чтобы помочь Палмеру Лаки доработать Oculus Rift. За это компания потребовала компенсацию в размере четырёх миллиардов долларов.

Марк Цукерберг, основатель **Facebook**, которой и принадлежит Oculus, назвал обвинения абсурдными. Он заявил, что в жизни не слышал ни о какой ZeniMax и что кто-то просто хочет нажиться на чужом успехе. В результате суд всё-таки отклонил претензии со стороны владельцев Bethesda. Но во время процесса выяснилась другая немаловажная деталь – Палмер Лаки нарушил договор о неразглашении, подписанный с корпорацией ZeniMax. И только за это Oculus VR обязана выплатить неустойку в размере пятисот миллионов долларов. После этого вердикта Лаки был вынужден покинуть им же созданную компанию.

Впрочем, на этом тяжбы не закончились. Сначала Oculus потребовала снизить размер компенсации в десять раз, потом ZeniMax заявила, что ей должны миллиард и как минимум 20% от продаж Rift. Ну а после Джон Кармак запросил у бывших работодателей двадцать миллионов за ложные обвинения.

Всё это тянется до сих пор и вряд ли скоро закончится. Ну а что поделать? Несмотря на отсутствие ажиотажа вокруг виртуальной реальности, это очень перспективное направление в игровой индустрии. И борьба вокруг него кипит нешуточная.

ЮБИЛЕЙ ГОДА

2017 год стал для нас по-настоящему особенным, ведь Игромании исполнилось двадцать лет. Подумать только, первый номер журнала лёг на прилавки осенью 1997-го. Круглую дату мы решили отметить с подобающим размахом.

Во-первых, мы перезапустили сайт. Теперь главная страница стала современной, функциональной и стильной.

Во-вторых, мы блестяще провели прямую трансляцию с главного события на территории СНГ – Игромира-2017. Три дня мы вели эфиры, гостями которых были Тони Уоткинс, глава **Electronic Arts Russia**, легенда игровой индустрии Ричард Гэрриот и многие другие.

А ещё Игромания стала партнёром одного из главных титанов игростроя – компании **Blizzard**. Компания впервые за несколько лет посетила Игромир, и именно мы занимались организацией прямых трансляций со стенда создателей **Diablo** и **Overwatch**. Да и своими силами в этом году мы провели просто несметное количество разнообразных конкурсов и раздали призов на сотни тысяч рублей. Также мы организовали два жарких турнира по **Just Dance 2018**. И один по **Mortal Kombat X**.

В общем, год выдался запоминающимся. И, разумеется, не только новостями – игр тоже хватало. Но об этом – в следующих материалах. ■

ПЕРЕИЗДАНИЕ ГОДА

С НОВЫМИ СИЛАМИ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ, ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

2017 год ожидаемо выдался богатым на переиздания. Пока одни возвращали к жизни классические проекты, другие привлекали покупателей к новой консоли. А поскольку возможности Nintendo Switch позволяют не просто портировать игру, но и привнести что-то новое в управление и кооперативные функции, мы получили несколько очень ярких и нестандартных переизданий именно для этой платформы.

Вообще, хороших проектов в этой категории было так много, а споры в редакции оказались такими жаркими, что в первую тройку пробились сразу шесть игр.

3-Е МЕСТО: L.A. NOIRE И DOOM

Половину бронзового пьедестала занимает обновлённый полицейский детектив, появившийся на консолях **Xbox One**, **PlayStation 4** и **Switch**. Он содержит все вышедшие дополнения, поддерживает последние достижения в графических технологиях и может похвастаться улучшенными элементами геймплея.

Например, изменилась механика допросов – визитной карточки игры. Создатель и вдохновитель проекта Брэндан Мак-Намара утверждает, что изначально видел эту часть игры именно такой, какой она стала сейчас. Теперь мы не пытаемся поймать подозреваемого на лжи или выделить правду в показаниях свидетеля. Мы отыгрываем хорошего или плохого копа и выдвигаем обвинение в единственно верный момент.

Так или иначе, теперь на всех основных консолях современности можно с головой погрузиться в густую атмосферу Лос-Анджелеса 1940-х годов. **L.A. Noire** по-прежнему радует нас маниакальным вниманием к деталям, неординарным геймплеем и потрясающей актёрской работой.

На третьем месте также оказался монументальный **DOOM** – в версии для Nintendo Switch. Ошеломляюще динамичный, мрачно красивый и адски брутальный DOOM 2016 года теперь умещается в кармане куртки. Большом кармане, но всё равно достижение.

В принципе, в игре ничего не поменялось. И в этом её главное достоинство. На небольшом экране консоли нас ждёт та же отличная картинка, пусть и с некоторыми упрощениями, напряжённый геймплей и бесконечный фейерверк спецэффектов, подкреплённый инъекцией экстремальной музыки от Мика Гордона. Так мощно не выглядела и не звучала еще ни одна портативная игра.

2-Е МЕСТО: SKYRIM, FULL THROTTLE REMASTERED И STARCRAFT: REMASTERED

«Скайрим» продолжает расширять армию своих фанатов. На этот раз – с помощью джойконов и возможности пережить сотню приключений, не выходя из автобуса или вагона метро. Другая схема управления вдохнула в привычную механику «Скайрима» новую жизнь. Фехтование, взлом замков и магические движения – всё это мы делаем не кнопками и стиками, а собственными руками. Не всегда удобно, но впечатления определённо свежие, что для игры шестилетней давности, которую мы исходили вдоль и поперёк, уже достижение. Никуда не делись и огромные живописные просторы, атмосфера настоящего героического эпоса и пьянящая свобода авантюризма. Так что да здравствует Скайрим! Опять.

Full Throttle – это уже третье легендарное детище Тима Шейфера, которое он переиздаёт со своей студией **Double Fine**. В переиздании разработчики обнови-

ИЗ ДЕСЯТКОВ ИГР, ДОСТОЙНЫХ ПЕРЕИЗДАНИЯ, ИМЕННО ЭТА НАПРАШИВАЛАСЬ НА ОМОЛОЖЕНИЕ ЧУТЬ ЛИ НЕ БОЛЬШЕ ВСЕХ

ли буквально всё, кроме сюжета. Вручную перерисовали задники и спрайты, воссоздали трёхмерные модели, оцифровали записи с магнитных лент и, что самое приятное, восстановили материалы рок-группы **The Gone Jackals**, чьи песни стали саундтреком к оригинальной игре. Благодаря этому титаническому труду переиздание получило невероятно сочный звук и чёткую картинку.

StarCraft: Remastered ждали. Из десятков легендарных игр, достойных переиздания, эта напрашивалась на омоложение чуть ли не больше всех. И получила его единственно верным способом. В игровом процессе не тронули ни одной детали. Все изменения – а их здесь очень много! – коснулись внешности, аудиоконтента и общего удобства пользования. Все юниты перерисованы и выглядят великолепно, не вылезая из рамок приличного и честного 2D. Деталей стало больше, заиграли новыми красками спецэффекты, пиротехника и водные поверхности, а на широкоформатных мониторах теперь отображается чёткая и в коитo веки правильно масштабированная картинка.

1-Е МЕСТО: CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy вышла на PlayStation 4 и напомнила нам, почему пятнадцать-двадцать лет назад были популярны именно такие игры. Взрыв красок и звуков, динамика и разнообразие – настоящий праздник для игрока любого возраста.

САМЫЙ ГРАФИЧЕСКИ продвинутый DOOM сегодня, пожалуй, всё-таки на PC. На новых платформах приходится от чего-нибудь отказываться

Первая часть ещё и по-хорошему сложная. Кроме моста. Ох, как же мы ненавидели этот мост. В ремейке он ничуть не проще. В остальном всё лучшее оставили без изменений, а техническая мощь PlayStation 4 вплотную приблизила внешность игры к стандартам полнометражной мультипликации. Управление тоже осовременили. В итоге мы получили сразу три замечательные игры в одной упаковке – пожалуй, лучшие из всех, где засветился Крэш. ■

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Хорошие слэшеры – редкие гости на персональных компьютерах, за исключением разве что серии **Devil May Cry**. Что ж, в этом году владельцы ПК наконец смогли оценить по достоинству и прекрасную ведьму Байонетту. Кто знает, может, и вторая часть её похождений скоро заглянет на персоналки... Реактивный боевик **Vanquish** от Синдзи Миками тоже добрался до самой народной игровой платформы, по пути получив подтянутую графику. Поклонники ролевых игр старой школы получили **Planescape: Torment – Enhanced Edition** и теперь могут оценить глубину философии и оригинальность этого мира на современном железе. А под конец года любителей переизданий порадовала богиня-волчица из **Okami HD**. Необычная механика и уникальный арт-дизайн успешно прошли испытание временем.

ПЕСОЧНИЦА ГОДА

ЗАПАСАЕМСЯ СОВОЧКАМИ

ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА, АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК, ФЁДОР КОКОРЕВ

Игровой термин «песочница» означает, что игра предельно нелинейна и позволяет игроку творить всё, что ему взбредёт в бедовую голову: бежать на все четыре стороны, исследовать мир, проходить квесты в любом порядке, что-то строить или разрушать – как в настоящей детской песочнице. Никаких правил, только свободный выбор.

Именно по свободе и наполнению игрового мира мы и судили игры в этой номинации.

3-Е МЕСТО: ASSASSIN'S CREED: ORIGINS

Кажется, эпоха, в которую принято было заранее ругать каждую новую часть Assassin's Creed, закончилась. **Ubisoft** дали любимой франшизе дополнительный год на разработку – и правильно сделали. Игру, что получилась у них в итоге, уж точно нельзя назвать «конвейерной».

И повлияла на это как раз «песочница». Да, раньше в серии она тоже была. Но будем откровенны: побегав пару часов по Парижу или Лондону, мы быстро теряли к ним интерес – заняться в выразительных декорациях было нечем. Похожие друг на друга захваты вражеских баз, сбор бесполезных коллекций, скучные дополнительные задания – вот и всё меню. Реально захватывали только сюжетные миссии, для которых не жалели сил на сценарий и режиссуру.

Так вот, в «**Истоках**» *все* задания такие. В открытом мире больше сотни дополнительных квестов, и для каждого разработчики не поленились придумать отдельный сюжет, катсцены, героев и уникальные ситуации. Это уж не говоря про поэтапные расследования, способные растянуться на пол-игры, а ещё охоту, гонки на колесницах и всевозможные поиски сокровищ. За такую честную работу над ошибками с радостью отдаём «Истокам» третье место.

2-Е МЕСТО: THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

У многих так называемых «игр с открытым миром» есть одна проблема: мир в них зачастую не такой уж и открытый. Вот **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** и правда даёт игроку полную свободу. Стоит выйти за пределы стартового плато – и можно делать что угодно. В том числе и незамедлительно пойти драться с главным злодеем по имени Ганон. Более того, игра чуть ли не сразу покажет, где этот самый Ганон вас ждёт. В стартовых штанах будет, конечно, трудновато его убить, но такая возможность есть. В этом вся Breath of the Wild.

И это не говоря уже об остальном великолепии! Об огромном мире с тысячами загадок. О целом шквале предметов и способностей. О системах, что логично и красиво увязываются друг с другом. О множестве историй – больших и маленьких. О приручении лошадок, наконец! И не только лошадок.

Всё в этом мире нужно для чего-то. Дерево – не просто декорация: по нему можно лазать, его можно даже срубить, чтобы потом использовать бревно по назначению. Какому? Да любому! Хоть монстров им убивайте, хоть мост стройте. Здешние правила не ограничивают, а дают возможности. Именно поэтому в игру приятно возвращаться – каждый раз можно открыть для себя что-то новое. Например, наконец-то освоить щитборд.

ВСЁ СОСТАВЛЕНО НАСТОЛЬКО ГАРМОНИЧНО, ЧТО ИГРОК И САМ РАД СВЕРНУТЬ С ТРОПИНКИ, ЧТОБ КОГО-НИБУДЬ ПОДСТРЕЛИТЬ ИЛИ ОБОБРАТЬ НЫЧКУ

Breath of the Wild – это свобода и творчество. А чего ещё требовать от песочницы?

1-Е МЕСТО: HORIZON ZERO DAWN

Принято награждать те игры, что совершили прорыв в какой-то области. С этой точки зрения Horizon – не лучший пример для подражания. Так уж вышло, что в ней нет почти ничего своего, свежего. По крайней мере, в том, что касается песочницы. Зато с чужими наработками она обращается так, что аж диву даёшься.

Устройство мира и законы, по которым он живёт, перекочевали частично из последних **Far Cry**, частично из **«Ведьмака 3»**. Здесь мы тоже бродим по живописным просторам, охотимся на самую разную живность, чтобы создать лекарство или новый костюм, и ищем заманчивые места или артефакты. А иногда ещё и отбиваем вражеские лагеря, на которые, конечно же, можно нападать с разных сторон и с разными тактиками. В общем, знакомо. Но всё составлено настолько гармонично, что игрок и сам рад свернуть с тропинки, чтоб кого-нибудь подстрелить или обобрать нычку. Тем более что без ресурсов тут долго не протянешь.

Но главное, что есть в открытом мире, – это схватки с роботами. Он буквально переполнен разномастными созданиями, и каждое из них – особенный противник, у которого своя манера боя, уязвимости и сильные стороны. Всякий раз приходится приспосабливаться, решая, как завалить очередную махину. Комбинировать луки разных типов? Расставить ловушки? Использовать гарпун? Заманить противника в тесное ущелье?

Любая такая схватка – это уникальное приключение, полное элементов импровизации и ярких моментов. А такое под силу только лучшим «песочницам». Поздравляем **Horizon Zero Dawn** с заслуженным первым местом! ■

ПОЖАЛУЙСТА
не называйте Линка Зельдой. От этого в мире каждый раз грустит один котик и приходит в ярость один поклонник серии

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Была на голосовании, но всё же не добралась до пьедестала космическая **Prey**. Да и сложно назвать её полноценной песочницей: нелинейность в игре, конечно, есть, и задачи можно решать множеством разных способов, но полноценной свободы всё-таки не дают. Это, впрочем, не значит, что Prey – плохая игра. Очень даже хорошая! Мы ей весной поставили девятку и нисколько не жалеем.

СПОРТИВНАЯ ИГРА ГОДА

ДЕЛАЙТЕ ВАШИ СТАВКИ

ЛЕВ ЛЕВИН

Игры в этой номинации напоминают топ продаж в магазине Origin. Список победителей почти всегда одинаковый, футбольные симуляторы безоговорочно лидируют, иногда к ним присоединяется баскетбол, хоккей или бокс, а новые участники появляются крайне редко. Но в этом году без неожиданностей не обошлось.

3-Е МЕСТО: FIFA 18

Первый сюрприз ждёт нас в самом начале. В этом году **EA Sports** немного не дотянула до ежегодных стандартов. При сравнении с изменениями прошлых лет новая часть кажется скорее аддоном – обновлённые стадионы, движения некоторых игроков, продолжение сюжетного режима и карточки легендарных футболистов, которые в прошлом году были эксклюзивом Xbox-издания.

А главное – разработчики так и не решили некоторые важные проблемы. Мяч всё наглее липнет к штангам в одиночных режимах и в целом жутко заскриптован, игроки по-прежнему не стесняются проходить друг сквозь друга, да и основные недостатки режима Ultimate Team тоже не спешат исправлять. FIFA всё ещё выглядит замечательно, но до звания лучшего спортсима года ей в этот раз очень далеко.

2-Е МЕСТО: PRO EVOLUTION SOCCER 2018

И снова неожиданный результат. Главное отличие от аркадной FIFA кроется в реалистичной физике мяча и гораздо более детальном контроле над командой. И раз уж обе игры выступают в жанре симуляторов, эти параметры не могут не идти в зачёт именно проекту Konami.

Добавим сильно похорошевшую с прошлой части графику, лицензионные европейские кубки и аналог Ultimate Team – режим myClub, который в ноябре вообще стал бесплатным. А к основной игре верное сообщество в кратчайшие сроки собрало гигантский фанатский патч с актуальными лицензиями и составами для большей части лиг. По сумме положительных изменений Pro Evolution Soccer 2018 уверенно обходит основного конкурента – хоть и упускает звание главной спортивной игры года.

1-Е МЕСТО: FOOTBALL MANAGER 2018

В этом году футбол правит жанром спортивных игр даже больше, чем обычно. Возможно, виноват надвигающийся чемпионат мира. Так или иначе, но победитель нашего рейтинга тоже связан именно с этим видом спорта.

Самым заметным изменением в **Football Manager** стало появление у каждого игрока вашей команды собственной личности. Теперь футболисты выстраивают отношения друг с другом и с тренером, прислушиваются к лидерам раздевалки, и обстановка в команде напрямую влияет на результаты игры. Мало организовать эффективный тренировочный процесс – нужно внимательно следить за настроениями в коллективе и своевременно реагировать на поведение игроков, иначе команда может пойти на открытый конфликт с тренером и откажется работать под его руководством.

Добавим множество крупных и мелких улучшений, которые влияют как на реалистичность происходящего, так и на удобство игры. Заслуженное первое место списка лучших спортивных игр 2017 года. ■

ГОНОЧНАЯ ИГРА ГОДА

ПОГНАЛИ!

ПАВЕЛ БОКАЙ, ЛЕВ ЛЕВИН

Который год эта категория никак не разделится на две – симуляторы и аркадные гонки. Но если в 2016 году мы с оптимизмом рассуждали, что пора бы выдавать каждому подвиду по собственной номинации, то в 2017-м хороших проектов еле набралось на один топ. Но обо всём по порядку.

3-Е МЕСТО: F1 2017

Команде **Codemasters** досталась непростая задача – ежегодно выпускать автосимулятор одной и той же спортивной дисциплины, но каждый раз привносить в него что-то новое, не теряя при этом в качестве и конкурентоспособности.

Что ж, на этот раз, кроме отточенной до блеска симуляции текущего чемпионата в переработанном режиме карьеры, разработчики предлагают нам сесть за руль машин «Формулы-1» прошлого. Настоящие фанаты королевских гонок точно останутся довольны. По крайней мере, до следующего года.

2-Е МЕСТО: FORZA MOTORSPORT 7

Из новой части Forza получилась действительно уникальная игра. Разработчики из **Turn10** не просто собрали здесь невероятное количество машин, но также достигли весьма приятного сочетания аркады и симуляции. При достаточно низком пороге вхождения Forza Motosport 7 позволяет пользователю очень глубоко погрузиться в мир автоспорта и всего, что с ним связано. Режим карьеры наконец-то стал действительно интересным, а покупка и прокачка машин из геймплейного решения превратились в полноценную механику, которая даёт нам возможность почувствовать себя настоящими коллекционерами раритетных автомобилей.

В целом, разработчики внесли множество удачных исправлений, нацелившись не только на зелёных новичков в серии, но и на её давних поклонников. И пусть в нашем топе она занимает только второе место, во всей франшизе Forza это однозначно лучшая игра.

1-Е МЕСТО: GRAN TURISMO SPORT

В GT Sport на старте отсутствовал режим карьеры, а количество машин по сравнению в прошлой частью сократилось с более чем тысячи до нескольких сотен. Почему же тогда первое место? Да потому что на каждое неоднозначное решение у разработчиков найдётся ответ. Нет модного режима карьеры? Будет! Да и онлайновый функционал настолько вырос, что вполне эту самую карьеру заменяет – само название этой части намекает на то, что основная цель разработчиков здесь – это выход в киберспорт.

Мало машин? Зато каждая из тех, что есть, – это не стандартная модель с узнаваемыми формами, а с нуля воссозданная и тысячи раз обсчитанная копия настоящего спорткара или существующего концепта. Да, у игры есть недостатки – например, окружение на трассах могло бы быть и посимпатичнее, – но главное достоинство она не потеряла. Само ощущение езды – если вы играете с рулём, разумеется, – невероятно реалистично. Это настоящий симулятор, в котором вы можете действительно выучиться на профессионального гонщика. Заслуженное первое место. ■

VR-ИГРА ГОДА

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ ЗДЕСЬ

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Игры в виртуальной реальности до сих пор не все воспринимают всерьёз. Да и вестибулярный аппарат для них нужен крепкий, что для кого-то тоже стало препятствием на пути к новым ощущениям. Но крупные разработчики обращают внимание на перспективную нишу VR-проектов.

3-Е МЕСТО: L.A. NOIRE

Игровая механика L.A. Noire во многом завязана на исследование окружающего мира. В роли детектива Коула Фелпса игрок осматривает места преступлений, общается со свидетелями и следит за их эмоциями – словом, визуальный ряд здесь чертовски значим. Так что виртуальная реальность легла на игру как родная.

Разглядывать окружающий мир в VR куда интереснее, чем на плоском экране. И пусть графика успела заметно устареть за прошедшие годы, реалистичная лицевая анимация по-прежнему очень впечатляет. Радуют и мелкие детали: например, вы можете снять с себя шляпу. А при желании и просто побаловаться, залезая виртуальным пальцем в ухо собеседнику, – всё равно он ничего не заметит.

2-Е МЕСТО: DOOM VFR

А вот это уже не просто порт, но совершенно отдельная игра, разработанная именно для VR-шлемов. В DOOM VFR добавили новые локации и даже новый сюжет, завязанный на пересадку сознания в другое тело. Но подаётся он так же ненавязчиво, как и в оригинале, – на него можно смело наплевать.

Сеттинг остался прежним: ад и марсианская база. Но сами уровни скроены заново, чтобы удобнее было ориентироваться и передвигаться. И, конечно, воспринимаются они совершенно по-новому. Одно дело – целиться в противника мышью или стиком геймпада, и совсем другое – в буквальном смысле наставлять на монстра ствол и давить на спуск.

Doom VFR получился таким же динамичным, как и оригинал. Монстры прут толпами, патроны тратятся сотнями, а погибнуть можно в считанные мгновения – всё более чем в духе серии. С точки зрения геймплея это пока, пожалуй, лучший из всех боевиков для VR. И да, буква F в названии означает именно то, о чём вы подумали, – разработчики это подтвердили.

2-Е МЕСТО: RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD

Разница между игрой в Resident Evil 7 за телевизором и в VR колоссальная. Сразу совершенно иначе пугают скримеры, усиливается чувство тревоги и появляется страх, что кто-то прячется за спиной.

Вдобавок игра стала гораздо темнее. С этим, конечно, можно бороться настройками яркости – но лучше не надо. Потому что именно в полной темноте, когда нужно постоянно наклоняться и присматриваться, чтобы хоть что-то разглядеть, Resident Evil и раскрывается по максимуму. Одно дело смотреть, как монстр «собирается» из плесени у вас на глазах и лезет в атаку, – это, конечно, тоже пугает. Но представьте, каково внезапно столкнуться с ним в темноте буквально нос к носу! Тут не всякие нервы выдержат.

Это тот самый случай, когда технология работает на полную и не просто добавляет остроты ощущениям, а буквально выводит их на новый уровень. Однозначное первое место. ■

СТЕЛС ГОДА

САМЫЕ НЕЗАМЕТНЫЕ

ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА, АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК, ФЁДОР КОКОРЕВ

В этом году, в отличие от предыдущего, не так уж много вышло серьёзных стелс-проектов, и фаворитов нашего списка вы наверняка угадаете заранее. Встречайте! Тройка лучших стелс-игр – по версии «Игромании».

3-Е МЕСТО: PREY

Prey нельзя назвать полноценным стелс-экшеном – для этого у игры всё же недостаточно функционала. И не сказать, что играть скрытно тут особенно интересно. Но вот эмоции, которые дарит здешний стелс, уникальны. Ведь боеприпасов вечно не хватает, а враги умудряются вселить чувство настоящего страха: согласитесь, не в каждой игре они владеют телекинезом и умеют превращаться в кружки и другие совершенно безобидные предметы.

Ну и конечно, нельзя не отметить взаимодействие с терминалами. Часто ведь как? Находишь компьютер, подбегаешь к нему – и всё, ты «в домике». Но здесь такой приём не пройдёт: придётся с оглядкой подкрадываться к экрану за спиной врага и пытаться попасть на нужные кнопки так, чтобы тот не заметил. Мелочь, а ощущения оставляет интересные: словно в шпионском боевике...

2-Е МЕСТО: STYX: SHARDS OF DARKNESS

Пока другие шинкуют и расстреливают противников десятками, эта игра остаётся верна заветам Гаррета. Хотите жить? Прячьтесь в тенях. И это, пожалуй, самый большой плюс второй части приключений саркастичного гоблина. Мы как-никак про стелс говорим.

Есть у Стикса, конечно, и другие достоинства: **Shards of Darkness** красна большими многомерными уровнями и разветвлённым древом нескучных умений. Но, несмотря на всё могущество, вы бесконечно уязвимы, должны планировать каждый шаг – и всегда располагаете уймой опций. Ах да! И никакой карты. Такая игра – редкий зверь в наши дни! За то и любим.

1-Е МЕСТО: DISHONORED: DEATH OF THE OUTSIDER

У Dishonored в этом году нет сильных конкурентов того же уровня – пускай мы говорим про дополнение, а не про полноценную игру. К тому же формально **Death of the Outsider** всё-таки покупается отдельно, основной игры не требует и вдобавок располагает парочкой чисто своих фишек.

У Билли Лерк, главной героини, свои способности: вместо телепортации она создаёт собственные копии, а ещё умеет превращаться в других людей, разговаривать с крысами и бесплотным призраком облетать локации. Вдобавок разработчики убрали шкалу хаоса, а счётчик маны сделали самовосполняющимся – получилась настоящая песочница для всех, кто любит красивые убийства и изощрённые ловушки. На этот принцип работают и побочные контракты, которые можно брать отдельно на каждой локации. Как вам, например, задание незаметно устранить уличного мима, обставив всё как несчастный случай?

Да, Death of the Outsider не очень продолжительна и проходится при желании всего за несколько часов. Но тем, кто соскучился по многогранному стелсу и мечтает ещё раз испытать свою изобретательность, она доставит немало удовольствия. ■

ПЛАТФОРМЕР ГОДА

ПРЫЖКИ В ВЫСОТУ

СЕРГЕЙ ЖИГАЛЬЦЕВ, АЛЕКСАНДР ШАКИРОВ, ДЕНИС ПАВЛУШКИН

В этой номинации представлены игры с безупречным управлением и образцовым дизайном уровней. Эти проекты заставят вас прыгать, падать, умирать и пробовать снова, пока вы не пройдёте неподдающийся уровень до конца и не наберёте максимум очков. И вам это понравится.

3-е место: SONIC MANIA

Sonic Mania – идеальное воплощение идей начала девяностых годов. Скоростной платформер с элементами раннера, поиском секретов и кучей ностальгических отсылок – одна другой круче. Как вам, например, японский вариант «Тетриса», в котором необходимо сражаться с самим доктором Роботником? И ведь это – прямая цитата из одного спин-оффа серии про синего ежа.

В Sonic Mania знакомые с детства уровни приобретают новые очертания, а созданные с нуля локации заставляют ломать пальцы. Сложность – основная фишка, соль игры. Если вы ещё полагаете, что платформеры про Соника для детей, то знакомство с творчеством команды Кристиана Уайтхеда разрушит этот шаблон за минуту. Каждый уровень придётся буквально преодолевать на пределе возможностей – заучивать наизусть, как в старые добрые времена.

Конечно, послабление есть. В новой части Sonic можно сохраняться, но это, положа руку на сердце, спасает не сильно – систему жизней ведь никто не отменял. Самое забавное то, что самодельная Sonic Mania вышла на голову лучше официальной **Sonic Forces**. Она идеально держит баланс между хардкором и весельем, классно выглядит и отлично звучит. Хоть сейчас на картриджах издавай.

2-е место: SUPER MARIO ODYSSEY

Выход каждой новой платформенной игры про теперь уже бывшего водопроводчика – событие. А уж если вы поклонник трёх измерений, то обычно у вас и вариантов нет. Но **Super Mario Odyssey** – отличная игра не благодаря отсутствию конкурентов, а потому что продолжает развивать свои прежние идеи и значимо меняет игровой процесс.

Прыткий итальянец, как и раньше, хорошо управляется, а также имеет в запасе множество хитрых трюков. Главная механика в новой игре – *зашляпливание*, возможность вселяться в других существ или даже предметы и получать над ними контроль. А новое тело означает и новые способности. Пуля перенесёт вас через большую пропасть, танк позволит издалека разнести всех неугодных, тираннозавр уничтожает не только врагов, но и хлипкие блоки, за которыми может быть спрятано что-то ценное. Игровой процесс постоянно меняется и не даёт заскучать ни на секунду.

Новая «фишка» была бы менее значимой, если б уровни, как прежде, были маленькими и линейными. Открытые миры, сколь бы тривиально это ни звучало, дают простор новым умениям. Добирайтесь как хотите до драгоценных лун. Путь до каждой – это и есть уровень, который появляется «на лету» не потому, что вы его выбрали где-то в меню, а потому что из простого любопытства решили забрести в неизведанный уголок в шкуре нового существа.

Super Mario Odyssey этим очень похожа на новую «Зельду». Вам дают кучу возможностей и обрисовывают абстрактную цель, а дальше сами протаптывайте себе дорожку. А можете и без неё обойтись – лети-

НАСТОЯЩЕЕ УПРАЖНЕНИЕ В ГЕЙМДИЗАЙНЕ, КОТОРОЕ ЕЩЁ РАЗ НАПОМНИЛО НАМ О ДАВНО ЗАБЫТОЙ ИСТИНЕ – «БЕЗ ИЗЛИШЕСТВ» НЕ ЗНАЧИТ «СКУЧНО»

ЭТОТ ГОД
наверняка стал бы годом платформеров, если б не оглушительный успех поджанра «королевской битвы»

те. Чистое удовольствие от игрового процесса здесь важнее всего. Яркий стиль и замечательная музыка никуда не делись, и мы бы смело назвали игру лучшей в жанре в этом году, но у неё появился неожиданный конкурент.

1-Е МЕСТО: CUPHEAD

Cuphead – это порождение истинной страсти к своему делу. Её можно назвать «сложным платформером», но это не отдаст проекту должное во всей полноте. Это Платформер – с большой буквы. Любовное письмо раннему творчеству «Дисней» и джазовой музыке. Настоящее упражнение в геймдизайне, которое ещё раз напомнило нам о давно забытой истине – «без излишеств» не значит «скучно».

Число здешних геймплейных механик можно сосчитать по пальцам одной руки, но Cuphead всегда находит способы применить их в новых обстоятельствах. Постоянно менять ситуации, удивлять, почти что злить своей изобретательностью. Всего-то и нужно, что бегать, прыгать и стрелять, но в Cuphead вы никогда не чувствуете, что занимаетесь чем-то привычным.

Хотя мы слукавим, если скажем, что сами поначалу не обманулись. Хвалить внешний вид и музыку Cuphead можно до скончания времён. Но быть просто красивой игрой – это одно, а Cuphead удаётся быть экспрессивной. Живость анимации, краски, мимика персонажей, детали – всё это заражает особым настроением.

Создатели игры, братья Молденхауэр, потратили на проект мечты семь лет и даже заложили собственные дома, чтобы оплатить разработку. Но всё было не зря. Сорвиголовы получили множество заслуженных наград, а мы с вами – один из лучших платформеров за всё время существования игровой индустрии. ■

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Платформеров в этом году было не так уж много, и среди них ни одного хотя бы равного представленной троице не нашлось. Трёхмерная **Sonic Forces** с треском проигрывает двухмерной Sonic Mania. **Yooka-Laylee** подвели неудобное управление и невменяемая камера – для платформера это смертный приговор. Ну а **Crash Bandicoot: N'Sane Trilogy** мы включать в номинацию не стали, потому что это та же самая игра, что и двадцать лет назад, просто графику подтянули. Так что место ей в совсем другом топе.

КВЕСТ ГОДА

ВЕСЁЛЫЙ ПИКСЕЛЬХАНТИНГ

ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА, ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ, СВЕТЛАНА НЕЛИПА

В этой номинации представлены проекты, которые пусть не всегда по геймплею, но по духу близки к старым добрым квестам. Это неторопливые и вдумчивые игры с проработанной историей, плотной, ощутимой атмосферой и запоминающимися персонажами.

3-Е МЕСТО: LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM

Life is Strange – игра неоднозначная. Даже у нас в редакции мнения разделились: одни её яростно защищают, другие презрительно называют «мусором для девочек». Но на третью ступеньку пьедестала она всё-таки выбралась – и, пожалуй, не зря.

Пока другие студии вовсю стараются угодить большой аудитории, разработчики из **Deck Nine Games** делают игру для себя – и только так, как считают нужным. Многие опасались, что приквел от другой студии получится непохожим на оригинальную игру. Но история знакомства Хлои и Рэйчел вышла в чём-то даже более убедительной, чем приключения Макс Колфилд. Эмоциональных моментов здесь в избытке, персонажи вызывают как никогда сильное сопереживание. Следуя за Хлоей, буквально чувствуешь себя обиженным на весь мир подростком, так здорово срежиссированы её похождения.

Предыстория перевернула восприятие многих персонажей. Да настолько, что после окончания всех трёх эпизодов хочется сразу сесть перепроходить оригинальную игру, чтобы по-новому взглянуть на уже знакомые события. Что это, как не признак действительно удачного приквела?

А главное – сколько бы Life is Strange ни называли игрой для девочек, в чём-то она гораздо серьёзней, чем любой мужской боевик. Разработчики не боятся поднимать проблемы насилия, смерти, лжи, доверия и верности – но не решают ни одну из них. Правильных ответов нет, есть только выбор, который за вас никто не сделает, и последствия, о которых вы пока даже не догадываетесь.

2-Е МЕСТО: THIMBLEWEED PARK

Thimbleweed Park – это настоящий панегирик старым квестам от **LucasArts**. Концентрированная ностальгия по ним, можно сказать. Скорее всего, именно поэтому новая игра Гэри Винника и Рона Гилберта и стала успешным «народным» проектом – на Kickstarter она собрала более шестисот тысяч долларов.

Сюжет вертится вокруг убийства, и, поверьте, труп в этом городке – самая мелкая из проблем. Слабохарактерный призрак, проклятый клоун-сквернослов, который не может смыть свой грим, девушка-программист, уехавшая разрабатывать квесты, и парочка агентов – вот главные герои карнавала юмора и бреда, за которых нам предстоит играть. События разворачиваются в совершенно безумном месте с заброшенным цирком, отелем с привидениями и кучей приборов, работающих на вакуумных лампах.

В Thimbleweed Park буквально всё сделано в стиле старых квестов LucasArts. Если вы играли в **Monkey Island**, то наверняка уже узнали этот инвентарь и меню действий. Из **Maniac Mansion** здесь бензопила, которую ни к чему нельзя применить (это если вы играете на пониженной сложности). Игра полна отсылок к творчеству Гилберта и Винника, она умело высмеивает их

ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ ДИАЛОГИ МЕЖДУ ОЧЕНЬ УБЕДИТЕЛЬНЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ И УМИРАЮЩИЙ ОСЕННИЙ ГОРОД ОБЯЗАТЕЛЬНО ЗАПАДУТ В ДУШУ И РАНО ИЛИ ПОЗДНО ЗАСТАВЯТ ВЕРНУТЬСЯ

недочёты и использует их основные фишки и механики, регулярно ломая «четвёртую стену». Ну и как история про агентов ФБР в глубинке может обойтись без цитат из «Твин Пикса»?

Thimbleweed Park – это тёплое и в буквальном смысле ламповое приключение, которое побудит полюбить классические квесты даже тех, кто никогда в них не играл.

1-Е МЕСТО: NIGHT IN THE WOODS

Приключение **Night in the Woods** попало в списки самых ожидаемых игр прямо в момент анонса и не покидало их до релиза. Хотя его и пришлось подождать: игра переносилась раз пять. Но результат того стоил.

Авторы рассказывают нам историю взросления и поиска себя, которая сочетается с элементами подростковых страшилок. В лесах Опоссум-Спрингс завелось что-то тёмное, что-то отравляющее всё вокруг. Или это просто байки? Нам предстоит пройти долгий путь, чтобы это выяснить, и дорога окажется крайне извилистой. Но кого это остановит, если в финале можно будет спасти собственный город? Ну, или убедить себя в том, что теперь он спасён.

Финал финалом, но намного интереснее забыть о нём, отложив до лучших времён. А пока – бегать по крышам, болтать с прохожими, ходить на сентиментальные или рискованные вылазки с друзьями. Игра на каждом шагу задаёт сложные и взрослые вопросы, а все обитатели города радуют искромётными, философскими, остроумными и неожиданными диалогами. А ещё стоит сразу смириться с тем, что большинство загадок нам придётся разгадывать не в игре, а в собственной голове. И с тем, что для полного понимания происходящего нужно нацелиться на повторное прохождение.

КВЕСТЫ ОБЫЧНО
учат чему-то хорошему. Например, дружбе

Впрочем, это как раз не проблема: умирающий, но очень «живой» городок и выросшие, но в душе оставшиеся всё теми же подростками друзья и соседи кошки Мэй придуманы и прописаны так аккуратно и точно, что с ними не хочется расставаться.

Можно критиковать рутинный игровой процесс, не до конца достоверный сюжет и несложные задачки. Но великолепные диалоги между очень убедительными персонажами и огромный умирающий осенний город обязательно западут в душу и рано или поздно заставят вернуться. ■

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

К сожалению, классические приключения подвида point and click в этом году нас разочаровали. Возвращение культовой **«Сибири»** оказалось испорчено техническими проблемами и кривым управлением. Перезапуск **Black Mirror** и вовсе обернулся фиаско. **Telltale** тоже особо не порадовали своими **«Стражами галактики»**. Зато **«Скрытая повестка»** получилась занятным интерактивным триллером. Но, увы, геймплея в ней даже меньше, чем в **Until Dawn**, поэтому в тройку лидеров проект не попал.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ГОДА

ВЛИПЛИ В ИСТОРИЮ

ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА, АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК, ФЁДОР КОКОРЕВ

В этом году в номинацию «приключение года» мы решили поместить игры, которые ну никак не получается подогнать под один жанр. А вот по настроению, атмосфере и духу они объединяются отлично. Эти проекты подарили нам незабываемые приключения, которые приятно не только вспомнить, но и повторить.

3-е место: DIVINITY: ORIGINAL SIN 2 И ZELDA: BREATH OF THE WILD

«Если у вас даже третье место такое золотое, что ж дальше-то будет?» – спросите вы. И правильно спросите: 2017-й и правда выдался богатым на всякого рода приключения. Мы в редакции так и не смогли решить, кому отдать третью ступеньку пьедестала, так что на ней поместились сразу две замечательные игры.

Divinity: Original Sin 2 – настоящая иллюстрация к слову «приключение». Сами посудите: дальние страны и неизведанные земли – на месте. Верные друзья, как и злобные враги, – тоже. Сокровища, тайны и загадки – в избытке. Интриги, ловушки и заговоры планетарного масштаба – на каждом шагу. Неожиданные встречи и жаркие сражения – регулярно. Дружеские пьянки – и вовсе в любой момент. А в центре всего этого безобразия – ваш персонаж: именно такой, каким вы себя представляете. Хоть гном, хоть скелет, хоть нежная эльфийка.

Вы скажете: «Погодите! Но всё это есть в любой нормальной ролевой игре!» Так вот, Divinity – не просто «нормальная» ролевая игра. Это отличная ролевая игра, где выборы всегда непростые, пути к победе совсем не очевидны, а сама победа далеко не так сладка, как казалось вначале. Потому это и есть настоящее приключение, что вы здесь управляете далеко не всем и не всегда. Окружающий мир живёт по своим правилам – и не стесняется при случае щёлкнуть вас по гордо задранному носу. Подумаешь, главный герой!

А что касается второй игры... Ну неужели нам серьёзно надо объяснять, почему **Breath of the Wild** – прекрасное приключение? Эх, ладно...

Давайте так. Любое приключение хорошо настолько, насколько хороши испытания, выпавшие на долю главного героя. Хорошее испытание – то, которое мы ещё долго будем вспоминать. Так вот, в Zelda: Breath of the Wild таких завались. Мы вряд ли когда-нибудь забудем первое пройденное святилище, первую покорённую гору, первую приручённую лошадь, первый поход в холодный край, первую ночную охоту, первый полёт на глайдере, первое найденное семечко корока, первый визит в Хайрульский замок... первую драку с чёртовым стражем со всеми его лазерами, наконец!

Более того, мы запомнили не только первые разы, но и вторые, и третьи... и пятнадцатые. Разработчики Breath of the Wild дали игроку чудесно прописанный и яркий мир, ясную систему взаимосвязанных механик – и полную свободу с ними возиться. В итоге даже самые простые действия, которые в любой другой игре давно превратились бы в рутину, здесь продолжают приносить радость, даже когда счётчик часов выводит трёхзначные числа.

Вы всё ещё здесь? Срочно ведите Линка спасать Зельду!

2-Е МЕСТО: UNCHARTED: THE LOST LEGACY

Продолжение Uncharted, которое задумывалось как дополнение, разрослось в отдельную игру с самостоятельным сюжетом. На пути к релизу игра, конечно, растеряла многое из того, за что мы любили серию: разнообразие локаций, львиную долю размаха и фирменного оптимизма. Но самый главный компонент – чувство приключения – никуда не делся.

В **The Lost Legacy** есть и древние храмы с головоломками, и погони на джипах, и паркур по городским крышам, и яркие перестрелки, и потрясающие пейзажи, и безумные взрывы древних построек. В конце концов, есть здесь и несколько очень неплохих персонажей, между которыми чувствуется «химия». И как минимум пара-тройка мощных ситуаций: чего стоит одна только поездка на индийских слонах!

Да, в этот раз не обошлось без проблем и самоповторов, но подано всё это с фирменным размахом **Naughty Dog** и их маниакальным вниманием к деталям. А уж эта команда знает толк в захватывающих, по-хорошему киношных и совершенно безбашенных приключениях. Заслуженное серебро!

1-Е МЕСТО: HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Многие не раз отмечали, что как экшен Hellblade так себе игра. Боевая система неплоха, но не то чтобы способна удивить, а головоломки местами кажутся скучными и даже раздражают. Однако всё это совсем не мешает проекту быть очень и очень хорошим приключением.

Ведь не так важно, насколько интересно здесь сражаться или решать задачки, когда всё это лишь дополнительные компоненты, тогда как главное – сама возможность окунуться в мир безумной девушки Сенуа.

Услышать то, что слышит она, увидеть ужасы, что к ней приходят. В общем, пережить настоящее сумасшествие. Да так, что голоса ещё и наяву потом будут чудиться.

За десяток часов разработчики успевают бросить игроков в самые разнообразные ситуации. Оставить без зрения, отправить блуждать среди гор живых трупов, вынудить в темноте убегать от невидимых монстров и «отбиваться» от настырных голосов. Но в этой номинации нам важно не разнообразие геймдизайна, а эмоции, которые он оставляет. И какие эмоции! Если бы все игры учили так сопереживать другому человеку, мы сейчас жили бы в совершенно другом мире.

За гнетущее чувство безумия, в которое погружает новый проект **Ninja Theory**, он и получает от нас почётное первое место. ■

НА РАДОСТЬ ВСЕМ
феминисткам, в этом году в играх ярких героинь едва ли не больше, чем героев

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Боролись, но не смогли допрыгнуть до пьедестала ещё несколько отличных игр. Всего пары баллов не хватило атмосферному квесту **What Remains of Edith Finch**, который предлагает от первого лица пережить смерть представителей нескольких поколений одной и той же семьи. Заслуживает похвалы и **Little Nightmares** – жутковатый и мрачный платформер, похожий на прошлогоднюю **Inside**. А ещё нельзя не упомянуть **RiME** – трогательное и по-хорошему наивное приключение, похожее на мультфильмы студии **Ghibli**.

РОЛЕВАЯ ИГРА ГОДА

НОВЫЕ ЖИЗНИ

ФЁДОР КОКОРЕВ, ДЕНИС ПАВЛУШКИН

3-Е МЕСТО: NIER: AUTOMATA

За что вы любите ролевые игры? Нет, разумеется, мы не про *те* ролевые игры. Ну-ка, перестаньте смотреть на короткую юбочку главной героини!

Может быть, за сложные разветвлённые истории? Вам повезло: у руля Йоко Таро, прекрасный безумец, который придумывал запутанные сюжетные повороты ещё в культовой **Drakengard**. Готовьтесь к эпосу о морали и природе жизни с двойным, а то и тройным дном. Разумеется, тут несколько концовок – причём уже второе прохождение будет так отличаться от первого, что пройти игру всего один раз – почти преступление.

Возможно, вы из тех, кто прежде прочего ценит ярких персонажей и запоминающиеся миры? **Nier: Automata** вас вряд ли разочарует. Не совсем ясно, что мы можем тут сказать такого, чтобы ничего не проспойлерить, поэтому просто доверьтесь нам. Или погуглите «Ромео и Джульетту» в постановке машин.

Делаете упор на то, что сейчас часто называют, простите, «ролевыми элементами», – прокачку и кастомизацию? Пожалуйста. Эта составляющая игры под стать сюжету – даже несколько избыточная. В самом хорошем смысле: например, вы вольны вынуть из главной героини хоть всё основное «железо». Она, правда, при этом отключится, но что поделать.

Добавьте сюда экшен, над которым работали мастера из **PlatinumGames**, а также бесконечные и достаточно удачные эксперименты с жанрами – и получится игра, которую ни в коем случае нельзя пропустить. А ещё тут можно ездить на лосе!

Всё, теперь можете смотреть на короткую юбочку главной героини.

2-Е МЕСТО: PERSONA 5

Перед вами симулятор условно осуждённого школьника, которого на год сослали в Токио на курс реабилитации. Вам предстоит наладить отношения с опекуном, показать хорошие результаты в новой школе, найти общий язык с преподавателями и одноклассниками, а также выкроить время для подработок. *Очень* интересно, верно? А ведь это всё – чистая правда. Разве что *вдобавок* к этому вы будете проникать в параллельные реальности подсознания, драться с монстрами, распутывать заговоры и беседовать с говорящей кошкой о таинствах бытия. Да, этот кот ещё и превращается в автобус. Не спрашивайте.

Увязать всё это в одной игре – уже подвиг. Но разработчики не просто сделали это, они сделали это *блестяще*. Persona 5 – настоящее торжество стиля. Любовь и внимание к деталям действительно впечатляют. Здесь хочется заниматься всем и сразу, но на это никогда не хватит времени. Ходить с друзьями в кино, отмокать в горячих источниках, планировать новое ограбление, найти истинную любовь...

Что бы вы ни сделали, куда бы ни отправились – у Persona 5 всегда есть чем удивить.

1-Е МЕСТО: DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Однако нашим фаворитом среди RPG стало нечто более консервативное. Настольная ролёвка под видом компьютерной. Инди, оставившее позади самых крупных разработчиков и издателей. Игра, поднявшая стандарты качества проектов с Kickstarter до заоблачных высот, – Divinity: Original Sin 2.

НУ-КА, ПЕРЕСТАНЬТЕ СМОТРЕТЬ НА КОРОТКУЮ ЮБОЧКУ ГЛАВНОЙ ГЕРОИНИ!

Проект едва ли не лопается от обилия возможностей, сюжетов и контента. Весь массив механик и концепций не утомляет своей сложностью, а, наоборот, приглашает пуститься во все тяжкие. Кудесники студии **Larian** реализовали в своём детище столько идей, что Original Sin 2 впору величать лучшей реинкарнацией классики и вехой для игровой индустрии.

Глубоко интерактивный мир, замысловатая боёвка, крепко прописанные персонажи и вселенная соседствуют в игре с огромным простором для самовыражения. Любой квест и ситуация разрешаются чуть ли не десятком способов, если включить смекалку. Многие блокбастеры обещают, что пользователь сможет играть так, как ему вздумается, но для Original Sin 2 свобода – не рекламный слоган. Это основа основ. Свобода исследования и открытий, свобода в бою и социальных взаимодействиях. Даже правила можно трактовать свободно: как и в настольных ролёвках, где игра и игрок работают по одним и тем же законам. В Ривеллоне нет запретов – есть лишь витиеватые обходные пути, которые можно отыскать.

Хочется поэкспериментировать с боевой системой? Гибкая система умений, статусов и ландшафта к вашим услугам. В настроении почитать диалоги? Пожалуйста, здесь найдётся место и высокодуховным рассуждениям, и юмору всех сортов. А поверх этого добра – нелинейный кооператив на четверых игроков и отдельный режим мастера подземелий. На случай, если вам и нескольких сотен часов в игре покажется мало.

Original Sin 2 – настоящий образец для подражания. Она не стесняется быть сложной, не всегда понятной и таинственной. И если бы нам пришлось пожаловаться хоть на что-то, то мы скажем только одно: нам жаль, что нельзя снова пройти её впервые. Даже если очень захочется. Безоговорочное первое место. ■

ЕСЛИ РАНЬШЕ
ролевые игры походили одна на другую, то сейчас практически каждый проект уникален

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

В претендентах также были **ELEX**, **Pyre** и **Torment: Tides of Numenera**. Ближе всех подобралась к третьему месту **South Park: The Fractured but Whole**, но голосов ей не хватило. По очевидной причине она во многом уступает **«Палке Истины»**. А вот **Mass Effect: Andromeda** стала главным аутсайдером этого года. Может, как экшен эта игра не так уж и плоха, но от ролёвки в ней почти ничего не осталось.

СЮЖЕТНЫЙ БОЕВИК ГОДА

ВОЙНУШКА С СЮЖЕТОМ

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ, ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА

В эту номинацию мы поместили многогранные проекты, которые проще всего называть «сюжетными боевиками». Почему? Да потому что к простым шутерам или там к слэшерам их не отнесёшь, уж очень важна в этих играх сюжетная составляющая. Но и экшен заслуживает отдельных похвал!

В итоговой тройке победителей – проекты, которые не только увлекли нас боевой системой, но и приятно удивили историей. Встречайте! Лучшие боевики 2017 года – по версии Игромании!

3-е место: WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS

Вторая часть Wolfenstein не просто взяла от предшественницы всё самое лучшее. Она ещё и усилила эффект! Теперь Бласковиц может брать в каждую руку разные пушки, а все стволы – улучшать по ходу дела. Это не говоря уже про немецкие игрушки, которые то и дело ему попадаются! Динамика, драйв, адреналин – в общем, стрельба фантастическая.

Но Wolfenstein II не попала бы в эту номинацию только благодаря геймплею. Трудно поверить, но шутер «старой школы», где вся игра строится вокруг экшена, мы сейчас будем хвалить за сюжет. The New Colossus – это бесшабашное приключение в духе лучших фильмов Тарантино. Шикарная работа актёров, голливудская постановка, жестокая драма – и, конечно, бесстыдный чёрный юмор. Остросоциальные проблемы в ней сплетаются с культурными стереотипами, трагедия переходит в фарс и обратно – и от всего этого действа невозможно оторвать глаза. Заслуженное третье место!

2-е место: HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

На второй строчке расположилась Hellblade: Senua's Sacrifice. Игра-эксперимент, настоящая «ААА-инди», чьи разработчики не захотели сотрудничать с издателем и решили сделать всё по-своему. Если огромные студии зачастую нанимают сотни людей для работы над одной игрой, то **Ninja Theory** справились командой в двенадцать человек. И то, что у них получилось, вызывает искреннее восхищение.

Hellblade потрясающе передаёт эмоции героини: буквально погружает в мир Сенуа, позволяет прочувствовать её переживания, услышать всё её ушами и увидеть так, как видит она. А самое сильное здесь – чувство полного, подлинного безумия, которое без остатка передаётся игроку.

Успех Hellblade показал всей индустрии, что по-настоящему качественную игру можно выпустить вообще без издателя, а маленькая команда истых умельцев способна сделать проект, который обойдёт знаменитые франшизы и по содержанию, и по исполнению.

1-е место: HORIZON ZERO DAWN

На новый проект **Guerrilla Games** все поначалу смотрели с сомнением. Задумка, конечно, классная, враги интересные, сеттинг неожиданный – в общем, потенциал велик. Но осилят ли разработчики коридорных шутеров ролёвку с открытым миром?

Осилили! Да так, что взлетели на первую строчку в нашей номинации. Horizon Zero Dawn оказалась добротно скроенной игрой с богатым открытым миром и масштабным, а главное, захватывающим сюжетом.

ОСТРОСОЦИАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ В НЕЙ СПЛЕТАЮТСЯ С КУЛЬТУРНЫМИ СТЕРЕОТИПАМИ, ТРАГЕДИЯ ПЕРЕХОДИТ В ФАРС И ОБРАТНО

Квесты тут разнообразные, герои – пусть и не выдающиеся, но правдоподобные, повороты в самом деле неожиданные, а главная героиня вызывает желание сопереживать ей. Рыжая симпатяга Элой из девочки-изгоя превращается сначала в умелую охотницу, а потом и в надежду всего живого на Земле. И помогать ей на этом пути действительно приятно.

Да и боевая система увлекает: особенно здорово сделана охота на новых обитателей Земли. Каждая машина уникальна, поэтому к любому зверю нужен индивидуальный подход. У Элой для этого есть все инструменты: стрелы, гарпун, ловушки и ещё куча уловок, научиться которым можно только на собственных ошибках.

Покорять киберфауну нового мира не надоедает, а мир Horizon Zero Dawn продолжает манить своими тайнами и через двадцать часов игры. С радостью отдаём ей первое место! ■

ДРЕВНИЙ ЕГИПЕТ
У Ubisoft не сводится к декорациям пустыни. Люди – вот что важно!

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Хотя **Assassin's Creed: Origins** и не вошла в тройку лучших, она точно заслуживает поощрения. **Ubisoft** дали франшизе два года передохнуть, и «Истоки» стали вторым рождением для серии. Боевая система теперь гораздо глубже и разнообразней, да и сценарий сильно подтянули: в новых «ассасинах» увлекательно проходить не только сюжетные задания, но и побочные миссии.

Порадовала в этом году и **Nioh** – неожиданный гибрид азиатской эстетики и боёвки в духе **Dark Souls**. Сложность сражений порадует самых заядлых хардкорщиков. Да и сюжет не подкачал: понятную и увлекательную историю удачно связали с японской мифологией.

А вот **Nier: Automata** – пожалуй, самая необычная игра в номинации. Снаружи её легко принять за типичный японский слэшер: красивые герои, сложные бои и сплошь философские диалоги. Но это лишь вершина айсберга: на глубине же лежит одна из самых сложных, серьёзных и запутанных историй в видеоиграх вообще. Правда, откроется она лишь тем, кто умеет читать между строк – и, конечно, готов потратить на это пару сотен часов.

ШУТЕР ГОДА

ВЫСТРЕЛ, ПЕРЕЗАРЯДКА, ЗАГРУЗКА

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

В этой номинации геймплей мы ставим превыше всего. Сюжет игры может быть написан по заветам Джона Кармака – не сложнее, чем в порнофильме. Персонажам позволяется быть стереотипно крутыми, а диалогам – тупыми до невозможности. Если игра дарит настоящий восторг от стрельбы по врагам, ей прощаются все грехи.

3-Е МЕСТО: DESTINY 2

Destiny 2 – это весёлые и яркие пострелушки во все стороны. Счёт патронов идёт на сотни, враги дохнут от пары попаданий – особенно по уязвимым местам, – пушки сменяют одна другую, корректируя темп игры, который, впрочем, никогда не проседает.

И не так уж важно, играете вы на геймпаде или на клавиатуре с мышкой. Студия **Bungie** умеет делать стрельбу тактильной. Такой, чтобы она отдавалась в кончиках пальцев и приводила в неописуемый восторг. Этот эффект замечался, например, у импульсной винтовки из **Alien vs. Predator** и у автомата Солдата-76 из **Overwatch** – а в Destiny 2 так умеет буквально каждый ствол.

Игра очень легко управляется, очень бодро ведёт от локации к локации, и, пожалуй, главная претензия к ней в том, что она очень быстро заканчивается, особенно для MMO-проекта. Но первые дополнения уже понемногу выходят, контента для высокоуровневых персонажей обещают всё больше, так что играть в Destiny 2 будут долго.

И если со стороны непонятно, за что же её всё-таки любят, попробуйте сами поиграть, а главное – пострелять. Это ощущение, которое словами не опишешь, его можно только прочувствовать. И только тогда уже решайте, нравится вам игра или нет. А то больно много в интернете тех, кто «не играл, но осуждает».

2-Е МЕСТО: PREY

Строго говоря, стрельбы в Prey совсем не так уж много. Дефицит патронов обязывает старательно их экономить и по возможности задействовать смекалку в преодолении препятствий. Но при этом вы вполне можете выбрать путь бойца и большую часть проблем решать залпом в лицо – игровая механика это вполне позволяет.

Просто целиться придётся очень аккуратно. Монстры тут заметно сильнее, чем во многих других играх: быстро убивают, неохотно дохнут сами, имеют в запасе множество трюков псевдомагического характера... Расправа с каждым из них – уже событие. Значимым становится каждый выстрел, как когда-то в **System Shock 2**. Обе эти игры дают ощутить опасность врагов и не позволяют воспринимать их просто как мишени в тире. Соответственно меняется и отношение к оружию.

Откроем секрет – на самом деле патронов в игре вполне хватает, и под конец они, скорее всего, будут из вас натурально сыпаться. Но игра построена так, чтобы вам хотелось их беречь. А если уж и расходовать – то эффективно и так, чтоб ни один выстрел не ушёл «в молоко».

1-Е МЕСТО: WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS

Самое популярное возражение против Wolfenstein у нас в редакции сводилось к тому, что он глубоко вторичен. Ну вот что там нового относительно первой части? Да

ТОЛЬКО ПОТОМУ ЧТО ЭТО УЖЕ БЫЛО НЕСКОЛЬКО ЛЕТ НАЗАД, ХУЖЕ ОНО СО ВРЕМЕНЕМ НЕ СТАЛО

почти ничего, в общем. Появились миссии на инвалидной коляске и робособаке, стало возможным брать два разных вида оружия в обе руки, на некоторое время сменилось соотношение здоровья и брони... Ну, появилось немного разнообразия, но где же революционность?

Но при этом за «Вольфа» всё равно проголосовали почти все, выведя его в немалый отрыв по очкам. Потому что хоть это уже и было несколько лет назад, хуже оно со временем не стало. Наоборот, стало даже чуточку лучше, а за прошедшее время мы успели изголодаться по «македонской» стрельбе из дробовиков и забегам по уровню в поисках собачьей еды.

Бои здесь поставлены как надо, система позволяет очень по-разному проходить одни и те же миссии. Кто-то ворвётся в зал вихрем, паля по сторонам. Кто-то тихо перережет всех, до кого дотянется, и без суеты добьёт выживших. Кто-то спрячется в уголочке и будет ждать, пока нацисты сами не забегут в прицел. Хотя именно от последней тактики игроков стараются отучить при помощи офицеров, вызывающих подмогу, если они живы. *Пока* живы.

Про сюжетную часть долго распространяться не будем – если вы играли, вы и так знаете, насколько она хороша в своём безумии. Если не играли – просто поверьте на слово, очень хочется обойтись вообще без спойлеров. Wolfenstein 2: The New Colossus пролетается на одном дыхании от и до, оставляя море приятных впечатлений и от стрельбы, и от постановки, и от самой истории. С нетерпением ждём добавки, а пока назначаем лучшим шутером 2017 года. ■

ИГРЫ ПРО УБИЙСТВА
фашистов обычно выходят особенно жестокими

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Дотянуться до тройки лидеров не смогла **Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands** – хотя стрельба там весьма хороша, однообразие игрового процесса мешает наслаждаться ею сколь-нибудь долго. **Call of Duty: WWII** столкнулся с той же проблемой, что и последние «**Звёздные войны**»: публика так и не смогла решить, нравится ей проект или нет. Ну а **Sniper Elite 4** просто не добрал голосов – немного у нас, видимо, в редакции поклонников снайперской стрельбы. Хотя для ценителей, конечно, игра – о-го-го!

ХОРРОР ГОДА

ЖУТКО, ГРОМКО И ЗАПРЕДЕЛЬНО

ЕЛИЗАВЕТА ПОЛЯКОВА, ИЛОНА ШВЕЦ

В этой номинации представлены проекты, которые не только напугали нас до чёртиков, но также увлекли геймплеем и сюжетом. Поэтому инди-поделок, построенных на скримерах и мигании света, здесь не будет. Лишь настоящие игры ужасов.

3-Е МЕСТО: >OBSERVER_

Доводилось ли вам совершать прогулки по жутким воспоминаниям мёртвых? А быть при этом в шкуре частного детектива, да ещё и состоящего наполовину из аугментаций? Что ж, **>observer_** дарит как раз такой опыт.

Это инди-хоррор от создателей **Layers of Fear**, которые фактически изобрели новый способ запугивания игроков посредством смены обстановки за долю секунды. Но ценен проект не этим, а скорее настоящим антиутопическим киберпанком, который пронизывает каждый дюйм краковских трущоб класса С.

При этом игра хороша не только скрупулёзно воссозданной атмосферой мрачной фантастики прошлого и продуманным сюжетом, задающим правильные вопросы на любопытные темы, но в том числе и хоррор-составляющей. Здесь есть место и безумным «петлям» из одинаковых коридоров, унаследованным от Layers of Fear, и типичным пряткам от монстров, которые тем не менее не сильно отвлекают от происходящего. И, пожалуй, самое главное – у >observer_ есть своё неповторимое чувство стиля во всём, что касается нашего недалёкого будущего.

2-Е МЕСТО: THE EVIL WITHIN 2

The Evil Within 2 – неоднозначный проект, ценность которого для жанра, по мнению многих критиков, сомнительна. **Tango Gameworks** попытались соединить плохо сочетающиеся элементы: экшен с условно открытым миром и атмосферу хоррора. Вышло ли это у разработчиков? Однозначно нет. Стал ли при этом The Evil Within 2 качественным аттракционом по расстрелу монстров?..

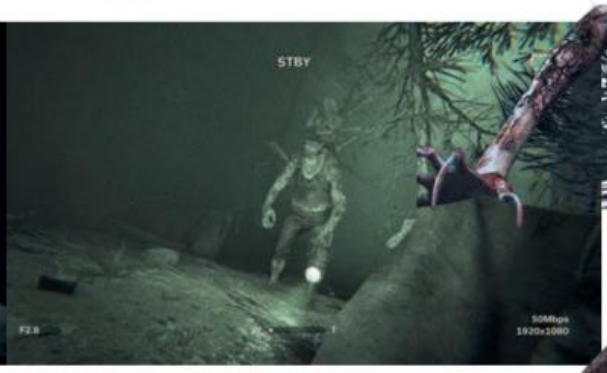
Безусловно, да! Со времён первой части разработчики провели огромную работу над ошибками: из очень кривой копии **Resident Evil 4** про психушку и конспирологию игра выросла в самостоятельный, качественный проект, в который просто приятно играть. Управление стало отзывчивей, появилось больше опций для прокачки персонажа и оружия, враги и боссы стали интереснее.

Главный герой Себастьян большую часть времени проводит на открытой территории. Это означает, что у игрока почти всегда есть возможность... убежать от врага. Работающий же стелс, при должной практике, позволяет валить обычных врагов, не тратя драгоценных патронов.

В какие-то моменты игра все-таки вспоминает, к какому жанру относится, и нас загоняют в коридорные уровни. И тут The Evil Within 2 расцветает: всё, что связано с подсознательным миром антагонистов, сделано шикарно. К визуальной части и выдержанности стиля просто нет претензий. Проходит час, и нас снова кидают на открытую площадку к монстрам.

И всё же серия перестала быть пережитком прошлого, и хоть Синдзи Миками и его команда всё ещё ищут идеальный баланс между игровыми механиками, сеттингом и жанром, The Evil Within 2 – большой шаг в эволюции франшизы. Пусть это и не survival horror в при-

НАЧИНАЯ С ПЯТОЙ ЧАСТИ СЕРИЯ ИЗ ЛЕДЕНЯЩЕГО ДУШУ УЖАСТИКА СКАТИЛАСЬ В ГОЛЛИВУДСКИЙ БОЕВИЧОК С БУТАФОРСКИМИ ЗОМБИ



вычном понимании, но это атмосферный, качественно сделанный триллер, на который не жаль потратить пару-тройку дней.

1-е место: RESIDENT EVIL 7

Resident Evil 7 – по праву лучший хоррор года. Перезапуск действительно пошёл франшизе на пользу. Начиная с пятой части серия из леденящего душу ужастика скатилась в голливудский боевичок с бутафорскими зомби. Резкая критика **Resident Evil 6** показала, что **«Обитель зла»** окончательно зашла в тупик. Серии требовалась основательная встряска, и **Capcom** её устроила. Игра, чья демоверсия на старте выглядела как беспомощная попытка нажиться на славе **P.T.**, после релиза показала себя как самобытный и качественный проект.

Вид «из глаз» позволяет лучше погрузиться в атмосферу ужаса, царящего в резиденции Бейкеров. А дизайн монстров, хоть их и немного, ещё долго будет лишать вас сна. Чего только стоит битва с мамочкой и её насекомыми!

И пусть игра держит темп лишь первые три-четыре часа, а финал истории довольно предсказуем, не стоит забывать, что это «проба пера» для новой команды создателей Resident Evil. Теперь, когда реинкарнация серии была положительно встречена аудиторией, настоящий сиквел не заставит себя долго ждать.

Если вы фанат жанра, ни в коем случае не пропускайте эту игру. Она по праву занимает первое место в нашем топе. По качеству почти ни один хоррор, существующий сегодня на рынке, не может соперничать с Resident Evil 7. ■

ХОРРОРЫ
в этом году старались быть максимально мерзкими

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Достойных конкурентов у представленных проектов в этом году было немного. Игра по мотивам **«Пятницы, 13»** способна пощекотать нервы, но напугать – едва ли. Почти каждый раунд в итоге сводится к салочкам, где в голосовом чате все кричат и смеются. Какие уж тут ужасы? Ну а что касается **Outlast 2**, то она даже в большей степени, чем первая часть, пыталась шокировать игрока, заставить его морщиться и сдерживать рвотные позывы. Это отличный кровавый аттракцион со множеством сцен, которые хочется поскорее забыть, но, увы, довольно посредственная игра.

КООПЕРАТИВ ГОДА

МЫ ВМЕСТЕ!

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Сколько бы разработчики ни совершенствовали ИИ, а противников лучше, чем живые люди, они пока не придумали. То же касается и напарников – во многих играх компьютерных болванчиков сложно воспринимать иначе как просто огневую поддержку для себя любимого. Другое дело – живой партнёр, с которым можно координировать действия голосом, прикрывать друг друга и вместе радоваться победам.

Итак, представляем топ лучших игр, в которые гораздо интереснее играть с друзьями.

3-Е МЕСТО: CUPHEAD

Cuphead оказался достаточно хардкорным, чтобы вы регулярно скрежетали зубами и завязывали в баранку геймпад, раз за разом убиваясь об очередного босса.

Но облегчить задачу можно – подключайте второй контроллер и бегайте-прыгайте-стреляйте в компании. Кроме возможности разделить переживания с товарищем, у совместного режима есть и чисто практический плюс – вы можете воскрешать друг друга, что заметно повышает шансы на выживание в том безумии, которое творится на экране. К тому же в Cuphead можно играть за одним экраном, что в наше время уже считается чуть ли не редкостью.

2-Е МЕСТО: DESTINY 2

Сюжетную кампанию второй Destiny можно пробежать и в одиночку – в этом плане игра почти не отличается от других однопользовательских боевиков. Но основное внимание разработчики уделили именно сетевому режиму. Вы не просто встретите здесь других игроков – вы будете гораздо эффективнее действовать именно в компании. Бегая с товарищами, вы сможете постоянно прикрывать друг друга и толпой набрасываться на самого сильного противника, уничтожая его в считанные секунды. А на участках с открытым миром вам даже не нужно объединяться в отряд.

К тому же Destiny 2 честно вознаграждает каждого участника боя, даже если его вклад ограничен единственным точным выстрелом, и это делает взаимопомощь не только приятной, но и полезной. Несмотря на это, здесь почти нет хитрецов, которые бегают по карте, разок постреливая по каждой мишени. В Destiny 2 приходят, чтобы стрелять много и получать от этого процесса удовольствие. И уж если кто ввязался в бой, он, скорее всего, и сам захочет довести его до конца – так заманчиво работает игровая механика.

Вдобавок высокоуровненый контент рассчитан именно на коллективное прохождение, так что рано или поздно игроки начинают кооперироваться ради лучших наград. И не важно, придёте вы сюда с друзьями или заведёте их прямо в игровом мире, – в какой-то момент вы обязательно поймёте, что толпой тут бегать гораздо увлекательнее.

1-Е МЕСТО: PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Мы не будем рассуждать о феномене PUBG и её победном марше по компьютерам и консолям всего мира. Поговорим только о разнице игрового процесса для героя-одиночки и для заранее сформированного отряда.

Когда вы десантируетесь на остров один, вашим врагом становится весь мир. Встретил кого-то –

ЗДЕСЬ ВЫ ЗНАЕТЕ, ЧТО КТО-ТО ИЗ ТОВАРИЩЕЙ ОБЯЗАТЕЛЬНО ПРИКРОЕТ ВАШ ТОРЧАЩИЙ ИЗ ТРАВЫ ЗАД И УКАЖЕТ НА МЕЛЬКНУВШЕГО НА ГОРИЗОНТЕ ПРОТИВНИКА

убей, иначе он убьёт тебя. Хватай всё, что видишь, а то кто-нибудь опередит. Такая игра щекочет нервы и позволяет прочувствовать атмосферу выживания на собственной шкуре.

Но всё меняется, когда вы играете вдвоём или вчетвером. Здесь вы знаете, что кто-то из товарищей обязательно прикроет ваш торчащий из травы зад и укажет на мелькнувшего на горизонте противника. Не забывайте делиться с друзьями оружием, патронами и медикаментами. Мало толку от команды, в которой у одного игрока в карманах целый арсенал, а остальные бегают с голой... сковородкой. Слаженная команда, в которой игроки помогают друг другу, имеет куда больше шансов на успех, чем те, кто молча разбегается в разные стороны, стараясь просто набить карманы.

Наконец, если в одиночной игре транспорт – не более чем способ быстрее перемещаться по карте и периодически кого-нибудь давить, то в командном режиме сопартийцы могут отстреливаться прямо из машины, превращая обыкновенную Dacia Logan в смертельный гроб на колёсиках. PUBG для одного и PUBG для отрядов – это две решительно замечательные, но разные игры. И для полноты ощущений опробовать стоит обе. ■

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Divinity: Original Sin 2 – больше ни одна классическая ролёвка не позволяет разным людям полноценно отыгрывать каждого персонажа по отдельности. **Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands** по-настоящему раскрывается только при игре в команде – тогда в ней наконец-то появляется настоящий тактический простор. **1-2-Switch** тоже набрала немало баллов в редакционном голосовании. В этой игре для вечеринок вас ждут простенькие соревновательные развлечения, к которым можно подключать даже тех, кто раньше вообще не играл в видеоигры. Просто, весело и отлично развлекает гостей любого возраста.

PVP-ИГРА ГОДА

ЧЕЛОВЕК ЧЕЛОВЕКУ ФРАГ

ФЁДОР КОКОРЕВ

В этой номинации мы выделили игры, дающие уникальный опыт борьбы с самым изворотливым, жестоким и умелым противником: другим человеком.

3-Е МЕСТО: FORTNITE BATTLE ROYALE

Когда **PUBG** начала своё победное шествие по винчестерам мира, легко задвинув в тень своих более ранних конкурентов вроде **The Culling**, казалось, что вот она – единственная и неповторимая «королевская битва», отныне и вовеки веков.

Ан нет. Маленькая скромная игра под названием Fortnite Battle Royale набрала тридцать миллионов игроков быстрее, чем PlayerUnknown's Battlegrounds, хотя появилась значительно позже. В чем секрет? А всё очень просто: тут в придачу к вещам, что мы привыкли видеть в нормальной Battle Royale (то есть PUBG), есть строительство из «большой» **Fortnite**. А ещё игра *бесплатная*.

Тут, наверное, можно было бы и закончить, но творение **Epic Games** заодно отличается ярким графическим стилем, гораздо более компактной картой (а значит, ставкой на динамику!), арсеналом попроще и общей атмосферой беззаботного сумасшествия. Хочешь летать на ракете? Пожалуйста! Игрокам, оказывается, такое очень даже по душе.

И самое главное – этому дерзкому новичку нечего терять. Игру вообще собрали за пару месяцев буквально на коленке. Поэтому разработчики бесстрашно экспериментируют со своим детищем. Недавно они, например, ввели потрясающий режим 50x50, который многие теперь требуют добавить и в PUBG.

Такие дела!

2-Е МЕСТО: QUAKE CHAMPIONS

Первая по-настоящему новая игра в серии **Quake** за последние десять лет. Со всё тем же высокооктановым геймплеем, за который мы так любили **Quake III: Arena**, построенная любящими руками по знакомым принципам. Но не чурающаяся нового – тут вам и условно-бесплатная модель, и хардкорный командный режим «Обелиск», и система чемпионов с разными способностями, которая быстро приглянулась киберспортсменам...

Звучит здорово, верно? Ну-у, да. Мы не были бы собой, если б не добавили, что система прогресса, встроенная в ту самую условно-бесплатную модель, изначально вышла не очень удачной, что «Обелиск» получился довольно хаотичным, а чемпионы не то чтобы позволяют насладиться идеальным балансом. Ещё и технические трудности есть.

Но! У Quake Champions подо всей этой оболочкой бьётся здоровое сердце огромной силы. И, чтобы это ощутить, достаточно одного матча. Скорость. Накал. Мастерство. Чувствуете, как колотится?..

Скажем так. У этой игры, а она пока что в раннем доступе, есть все шансы стать тем самым культовым «квейком», но уже нашего времени. И это, чёрт побери, просто восхитительно!

1-Е МЕСТО: PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Давайте в лоб. Игра всё-таки вышла в релиз, но осталась очень сырой. С оптимизацией беда. Баги налево и направо. Про версию на Xbox вообще говорить... не будем. С таким набором «достоинств» требуется

ЧТОБЫ ЭТО ОЩУТИТЬ, ДОСТАТОЧНО ОДНОГО МАТЧА. СКОРОСТЬ. НАКАЛ. МАСТЕРСТВО. ЧУВСТВУЕТЕ, КАК КОЛОТИТСЯ?..

настоящее чудо, чтобы не то что в топ войти – чтобы вообще что-то получилось!

Так вот. У PUBG такое чудо есть. Это игровой процесс.

Схема проста. На достаточно масштабную карту сбрасывают на парашютах ораву народа. Изначально у них нет ничего. По карте разбросаны оружие и снаряжение – каждый раз разное и в новых местах. Есть средства передвижения. Зона, в которой можно находиться без угрозы для здоровья, постоянно уменьшается. Умерли – вылетели из игры. Остались последним выжившим – победили.

Добавляем в эту систему человеческий фактор и получаем бесконечное число возможных игровых ситуаций. Или почти идеальный симулятор охоты на самую трудную дичь – человека. Чтобы победить, требуются хитрость, удача и навык, причём хотя бы два компонента из трёх.

Плохо стреляете? Если вам повезло со скарбом и соседями, а вдобавок вы быстро соображаете, шансы на победу есть. Ни черта не понимаете, что происходит, но в ваши прямые руки мгновенно попал маузер 98K с кучей патронов? Шансы на победу есть. Вокруг одни сковородки, револьверы и арбалеты, вы бесконечно далеки от безопасной зоны, а на пути к ней целая армия врагов? Изворотливый и меткий стрелок может вырвать победу и в таких условиях.

Иными словами, теоретически выиграть может каждый, но легких триумфов не бывает... или *почти* не бывает. Тут каждый раз, когда вы видите на экране заветные слова «winner winner chicken dinner», на вес золота. Мы, вероятно, не сильно ошибёмся, если предположим, что для многих из вас миг победы в PUBG – один из самых ценных игровых моментов прошедшего года.

Для нас это именно так. ■

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Splatoon 2 – перекрашивать карту в цвета своей команды всё так же весело, а теперь это можно делать и в дороге. **ARMS** – уникальный PvP-опыт и потенциальный разрушитель семей. Мы вас предупреждали. **ATOMEGA** – неожиданно крепко сбитый эксперимент от **Ubisoft Reflections**. Собирайте кубики, растите и деритесь... только не попадайтесь под ноги врагам побольше! И **Battlerite** – жёсткие драки 2x2 или 3x3 от создателей **Bloodline Champions**. Игра, у которой больше общего с «ареной» из **World of Warcraft**, нежели с **«Дотой»** или **«Лигой легенд»**. Почти все способности – это скиллшоты, даже лечение у героев поддержки!

СТРАТЕГИЯ ГОДА

50 ОТТЕНКОВ ТАКТИКИ

ФЁДОР КОКОРЕВ

В этой номинации вы найдёте игры, что позволяют выпустить на волю внутреннего полководца. Игры, заставляющие вас напрягаться и учитывать множество факторов и вариантов развития событий – и в то же время дарующие возможность вырвать победу в самый последний момент благодаря вашему тактическому или стратегическому гению.

3-Е МЕСТО: TOTAL WAR: WARHAMMER II

В **Total War: Warhammer II** разработчики будто сорвались с цепи. Получите и распишитесь: ещё более крупная карта, масштабная кампания, построенная вокруг особой механики, система ритуалов, действительно разные фракции со своими уникальными ресурсами и значимыми особенностями игрового процесса...

И ещё маленькая деталь: теперь любая фракция может захватывать любые поселения. Да здравствуют климатические ограничения вместо расовых! А вот точно последний факт: в этой игре есть динозавры с лазерами и чертовы Колёса Рока! И их можно столкнуть друг с другом! Что ещё нужно для счастья, верно?

В итоге мы получили не просто замечательный симулятор достижения мирового господства в фэнтезийном сеттинге, а, возможно, лучшую на данный момент стратегию в мире Warhammer Fantasy Battles. Во всяком случае, до выхода третьей части.

2-Е МЕСТО: MARIO + RABBIDS KINGDOM BATTLE

«Принцесса Пич с ракетницей». «Кролик Луиджи в полном укрытии». «Прокачать Марио все навыки первого уровня». Кто мог подумать всего год назад, что мы будем говорить нечто подобное? Но вышла **Kingdom Battle**, и пожалуйста. Однако безумная присадка и без того безбашенного кроссовера на жанр тактической стратегии – не самое важное достоинство **Mario + Rabbids**. Самое главное здесь то, что **Ubisoft** смогли собрать действительно хорошую тактическую стратегию.

Тут вы должны сказать: «Ага! Да это же просто мультяшный клон **XCOM**!»

А ничего подобного. Разработчики действительно взяли за основу почти универсальную формулу наших любимых игр про борьбу с пришельцами, однако выстроили на этом фундаменте дом своей собственной конструкции. С огромным множеством способностей, морем вариантов взаимодействия бойцов, нетривиальными картами, противниками и боссами. Со взрывным игровым процессом, при котором вы никогда не окажетесь в ловушке одной и той же последовательности действий – и в котором всегда есть пространство для манёвра.

ТУТ ВЫ ДОЛЖНЫ СКАЗАТЬ: «АГА! ДА ЭТО ЖЕ ПРОСТО МУЛЬТЯШНЫЙ КЛОН XCOM!»

Например, в свой ход вы можете нырнуть в трубу, очутиться на другом конце карты, сделать рывок через врага, прыгнуть ещё через полкарты с помощью союзника... Вы ещё даже пушку не расчехлили, а уже нанесли урон и заметно изменили расклад на поле боя. В Kingdom Battle это норма.

Скажем одной фразой: Mario + Rabbids – это хардкорная тактическая стратегия в невероятно обаятельной уникальной обёртке. Иными словами, чрезвычайно редкий зверь.

1-Е МЕСТО: XCOM 2: WAR OF THE CHOSEN

XCOM 2 была почти идеальной тактической стратегией, которая к тому же исследовала не самую истёртую тему войны в условиях инопланетной оккупации.

В **War of the Chosen** ничего не сломали, а только добавили к этой стратегии... готовы записывать?

Слушайте: в игре появилась новая опасность в виде полностью озвученных антагонистов-Избранных со своими наборами способностей и полноценными сюжетными арками, а также три враждующие фракции Сопротивления с уникальными возможностями и юнитами...

Вы ещё тут? Продолжаем: новые типы миссий, новые отсеки, новые пушки и оборудование, ряд дополнительных опций... зомби! Более того, разработчики пересмотрели прокачку солдат, дополнили механику исследования новых технологий, ввели усталость и возможность установления взаимосвязи между бойцами. И это не говоря о милых мелочах вроде создания собственных пропагандистских плакатов.

FIRAXIS ХИТРЫЕ РЕБЯТА: делают новую игру, называют её дополнением и ставят цену где-то посредине. Попробуй тут не отдать им свои деньги!

Если совсем честно, такое количество нового вполне тянуло бы на то, чтобы просто взять и назвать War of the Chosen третьей XCOM. Однако разработчики этого не сделали, и перед нами уже в этом году оказалась почти идеальная тактическая стратегия... к которой прибавился шмат контента размером с полноценную игру. Пропускать такое просто нельзя. ■

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

С такой тройкой лидеров тяжело тягаться – хоть в яркости, хоть в основательности. Но всё же назовем несколько проектов, на которые стоит обратить внимание. **Endless Space 2** – 4X-стратегия, вроде бы недалеко ушедшая от первой части, но всё равно затягивающая на долгие часы. **Tooth and Tail** – обаятельный этюд на тему быстрых баталий с вепрями-огнемётчиками и лисами-снайперами. **SpellForce 3** – всё та же хитрая помесь стратегии и ролевой игры, теперь с обновлённой графикой. И наконец, **Antihero** – атмосферная, почти что настольная игра про борьбу воровских гильдий, с неожиданно глубоким игровым процессом.

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2017 ГОДА

ТОП-7 ПО ВЕРСИИ ИГРОМАНИИ

ДМИТРИЙ КИНСКИЙ, СВЕТЛАНА НЕЛИПА, ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ, АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ, ЛЕВ ЛЕВИН

Пришло время определить однозначно самых лучших. Как и в прошлом году, хороших игр вышло так много, что мы включаем в этот список сразу семь проектов вместо привычных трёх или пяти.

И, честно говоря, всегда бы так! Встречайте семёрку лучших игр 2017 года по версии Игромании.

СЕДЬМОЕ МЕСТО: PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Удивительно, но PUBG – не первая и не единственная в своём роде игра. «Выживастики», где игрока голым и босым кидают на поиски снаряжения среди недобрых людей, выходили и раньше – и тоже пользовались популярностью.

Но на этот раз бабахнуло так, как многим и не снилось. Почти тридцать миллионов подписок ещё до выхода из раннего доступа, три миллиона игроков онлайн одновременно... Цифры, мягко говоря, впечатляют. Да и сама игра хороша и до смешного проста. Сто человек выбрасываются с самолёта на остров и воюют, пока в живых не останется только один – ну, или одна команда, зависит от режима.

На карте полно оружия, которое ещё надо отыскать, есть транспорт, апгрейды, разная одежда и несколько видов гранат – вот только времени на сбор добра очень мало, ведь боевая зона постепенно сужается, а за её пределами персонажи умирают очень быстро. Простые правила, знакомые, например, по фильму 2000 года **«Королевская битва»**, в честь которого и назвали сам жанр.

Но главное, что сделало игру такой популярной, – это бесконечное количество разных игровых ситуаций, адреналин и яркие эмоции, захлёстывающие с головой. Окажешься рядом с противником, который вот-вот подберёт ружьё, – и тут либо прятаться, либо надеяться, что успеешь завалить его голыми руками. А в другой раз засядешь на колокольне со снайперской винтовкой и чувствуешь себя хищником, отстреливая пробегающих мимо конкурентов. А потом и сам внезапно становишься жертвой, когда зона окажется в стороне, и придётся бежать самому, рискуя нарваться на пулю.

Сейчас механику «королевской битвы» не пытается добавить в свою игру только ленивый, а кое-где она водилась и до появления PUBG. Но именно эта игра популяризовала идею, и именно она стала одним из главных феноменов 2017 года, за что и получает седьмое место.

ШЕСТОЕ МЕСТО: SUPER MARIO ODYSSEY

Nintendo, пожалуй, самая консервативная компания в индустрии. Её сотрудники как будто следуют неким древним постулатам, игнорируя мировые тенденции. Игра обязана быть удобной, приятной и простой в освоении, но при этом бросать вызов тем, кто сам этого хочет.

Именно по таким лекалам сделана Super Mario Odyssey. Казалось бы, это просто очередной проект о похождениях усатого итальянца. Бегаем по красочным уровням, давим гумб и собираем золотые монетки. Видели много раз.

Но всё меняет новая фишка – зашляпливание. С помощью волшебной кепки Марио может вселяться во врагов и получать их способности. Пуля свободно летает над пропастью, рыба дышит под водой, а танк вообще позволяет открыть в сказочном королевстве филиал **Call of Duty**. И таких сменных «тел» здесь

очень много. Из одной геймплейной механики рождается около пятидесяти. И ни одна не остаётся без внимания и не успевает надоесть. Игровой процесс трансформируется на ходу.

Super Mario Odyssey, пожалуй, самый богатый возможностями платформер последних лет. При этом от него могут получить удовольствие как новички в жанре, так и опытные геймеры. Главное впечатление, которое дарит игра, – чистое и бесконечное удовольствие от геймплея. И уже минимум за это она заслужила шестое место в нашем списке лучших игр года.

ПЯТОЕ МЕСТО: WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS

Мы сказали уже много тёплых слов об этой игре в предыдущих номинациях – и за сюжет похвалили, и за боевую систему. Как ни странно, второй «Вольф» не говорит почти ничего нового в рамках жанра. Но умудряется ничего не сломать в замечательной концепции первой части и даёт нам отличное продолжение истории, а также вносит чуть больше разнообразия в прекрасный игровой процесс. Очень правильный сиквел, который заставил с нетерпением ждать добавки – как-никак разработчики заявили, что делают трилогию!

Самое главное, что от второго «Вольфа» не возникает ощущения филлера – дескать, выпустили нам вторую часть только чтобы забить место между первой и третьей, а на самом деле тут ничего важного не происходит. Наоборот, событий в избытке, да и сама история цельная, без многозначительного «продолжение следует...» в конце. При этом продолжать её очень даже есть куда – Би-Джей Бласковиц, пока всех фашистов не перебьёт, точно не успокоится.

ЧЕТВЁРТОЕ МЕСТО: HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Hellblade Senua's Sacrifice оказалась очень приятным сюрпризом. Это идеальное доказательство того, что студия может самостоятельно создать хорошую игру. Не нужен крупный издатель – нужна талантливая команда из пары десятков человек и в общем-то скромный бюджет. При этом инди-игра от **Ninja Theory** по качеству почти не уступает полноценным крупнобюджетным проектам.

Разработчики показали нам трогательную историю любви с очень неожиданной стороны. Кельтская воительница Сенуа пытается вытащить душу своего возлюбленного из царства мёртвых – Хельхейма. Но путешествие многократно усложняется из-за её собственных психических проблем.

Во время прохождения нас ни на минуту не оставят в покое голоса в голове героини, которые и между собой перешёптываются, и каждое её действие ехидно комментируют. А иногда могут и помочь, хотя не забудут потом съязвить на этот счёт. Чтобы сделать подобный опыт реалистичным, Ninja Theory использовали при разработке мнения профессиональных психиатров и рассказы тех, кто страдает от подобного недуга в реальной жизни.

Чем дальше продвигается Сенуа, тем сильнее её безумие. Вокруг начинают плавать непонятные символы, в темноте проступают абстрактные очертания существ, голоса начинают угрожать героине, обглоданные руки вырастают прямо из стен, чтобы схватить её, а окружающий мир буквально разрывается на кусочки.

Боевая система оказалась противоречивой – несколько однообразной, но при этом простой в освоении и достаточно оригинальной. Главное – внимательно читать тексты и слушать голоса в голове Сенуа, которые подсказывают, с какой стороны начнётся атака. К тому же со временем враги прибавляют в злобе, количестве и разнообразии, а чёрная метка на руке девушки с каждой смертью становится всё больше.

Немногочисленные механики Hellblade умело распределены по всей игре. И пусть авторам не всегда удаётся выдержать нужный темп, многие их решения заставляют забыть о явных проблемах. У проекта есть недостатки, и немало. Но все они в итоге теряются в великолепной аудиовизуальной составляющей, которая с головой погружает нас в историю и мир Сенуа.

ТРЕТЬЕ МЕСТО: HORIZON ZERO DAWN

В этой игре легко найти массу недостатков. Повествование местами затянуто, а частично вообще отдано в руки игрока. Захочет – найдёт и послушает древние записи, не захочет – сам виноват. Драться с бандитами тут скучно и однообразно, не то что с машинами. И вообще, кроме фантастического сеттинга, **Guerrilla Games** ничего принципиально нового не изобрела.

Однако можно создавать собственные цвета, а можно взять готовую палитру и с её помощью сделать шедевр. Хорошо знакомые шестерёнки в условиях Земли будущего сложились в великолепно настроенный, аккуратно смазанный и работающий без сбоев механизм. Мы неоднократно хвалили разнообразную боевую систему игры, с её большим тактическим простором и сильными, коварными противниками. Да и сам мир здесь одновременно знакомый, необычный – и, несмотря на масштабы, очень уютный. Ходи себе, любуйся видами да копайся в древней рухляди в поисках раритетов тысячелетней давности.

Особое достижение создателей – это сюжет, который промчит нас по безумным поворотам от прошлого к настоящему и обратно через целый ворох длинных и коротких историй. Мы не встретим почти никого из их участников, но они предстанут перед нами будто во плоти, со всеми своими обыденными горестями и радостями, свершениями и ошибками. И мало кого не тронут истории о том, как в умирающем мире люди изо всех сил сражаются – не за выживание, а за надежду на то, что когда-нибудь Земля вновь будет принадлежать им.

ВТОРОЕ МЕСТО: THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

2017 год определённо стал триумфальным для Nintendo. Для отличной новой консоли компания подготовила идеальный системселлер – одну из лучших игр по одной из самых популярных игровых вселенных в истории. Breath of the Wild покорила сердца игроков и критиков и завоевала уже полторы сотни титулов «Игра года» по всему миру.

За старой как мир историей про спасение попавшей в беду принцессы кроется многочасовое приключение в мире, что не перестаёт удивлять глубиной и сложностью. Здесь работают десятки законов, от природных до магических, и действие их отлично продумано и логично. Весь этот мир живёт ради одной цели – завлечь вас, заставить поверить в реальность происходящего и остаться в игре навсегда. Ну или хотя бы ещё на десять минут. Ещё на одно святилище. Ещё на одно найденное семечко. Ещё на одно воспоминание.

Мир новой «Зельды» сочетает идеальный геймплей с невероятно разнообразными способами отвлечься от главной сюжетной линии. Хотя, если честно, основного сюжета тут всего одна миссия – пойти в замок Хайрул и надрать демону Ганону уши за всё, что он натворил. Можно хоть на втором часу игры отправиться её выполнять и при должном упорстве – пройти.

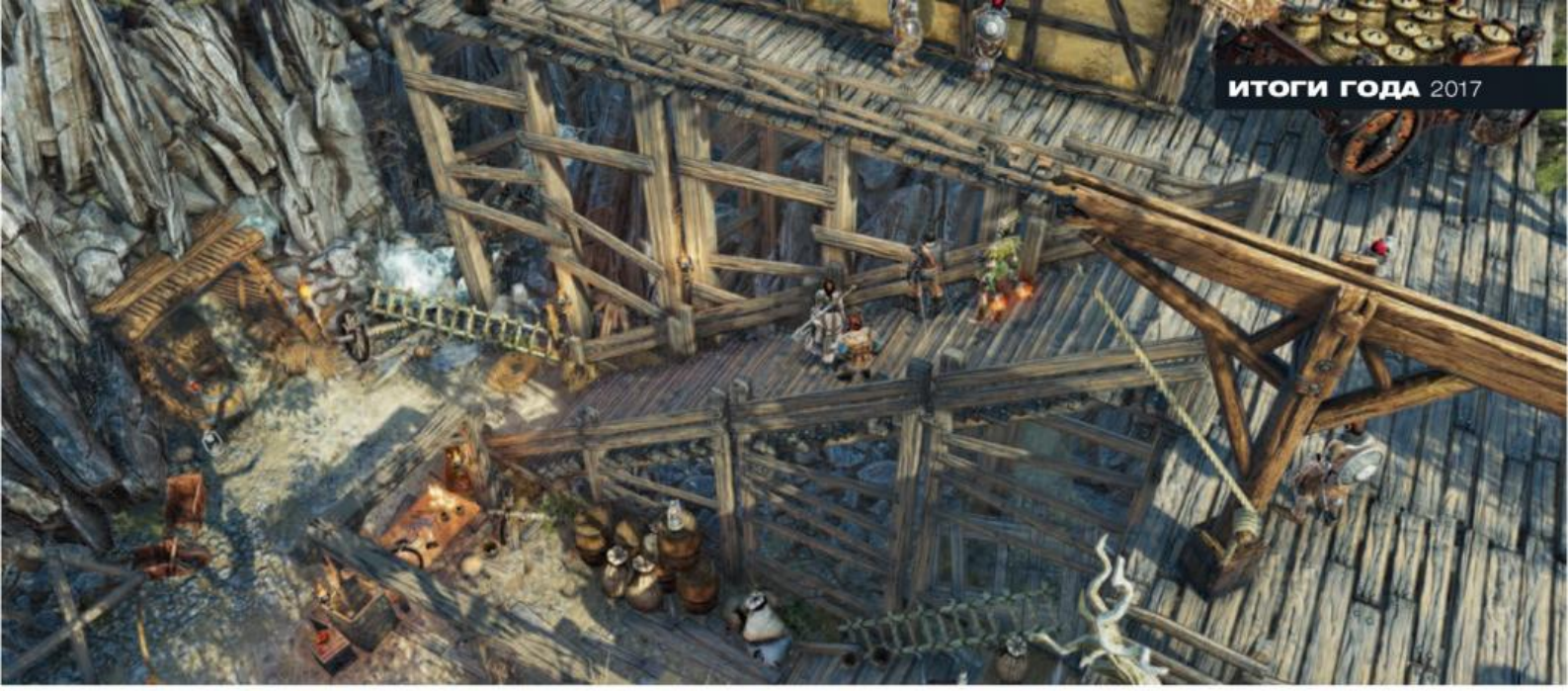
Но... зачем? Ведь в мире вокруг замка столько всего! Больше сотни нестандартных и запоминающихся головоломок в святилищах, побочные квесты, поиск собственных воспоминаний, битвы с промежуточными боссами, прокачка у жадных до денег фей, готовка... снежный боулинг, наконец! Здесь даже спустя пару сотен часов можно найти для себя что-то новое.

В конце концов, игра просто-напросто красива. Не в кинематографическом смысле, конечно, но сочетание картинки, звука и геймплея в Breath of the Wild рождает в душе игрока чисто эстетическое удовольствие. Игра пробуждает вашего внутреннего ребёнка и мастерски позволяет ему беззастенчиво получить от этого мира максимум. А главное – она надолго остаётся в вашем сердце.

Отдельное спасибо Nintendo за полноценную и очень качественную русскую локализацию и дубляж. Нечасто нам удаётся поиграть в полностью русифицированные японские проекты такого уровня.

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Как мы уже говорили, год выдался урожайным. Мы не можем не вспомнить такие замечательные или как минимум удивительные проекты, как **Persona 5**, **Cuphead**,



БОЛЬШЕ НЕ СРАБОТАЮТ ОТГОВОРКИ В ДУХЕ: «У МЕНЯ НЕТ ВРЕМЕНИ ЕХАТЬ К ТЕБЕ ИГРАТЬ В D&D, И ВООБЩЕ ТЫ ЖИВЁШЬ В НОВОСИБИРСКЕ, А Я В АРХАНГЕЛЬСКЕ»

Nier: Automata, **«Assassin's Creed: Истоки»**, **Prey**, **Hollow Knight**, **Nioh** и, чего уж там, **Doki Doki Literature Club**!

В обычной ситуации всего сказанного о «Зельде» хватило бы, чтоб присудить ей сто пятьдесят первую «Игру года» и закрыть этот топ. Но была в 2017-м одна игра, которая полюбилась нам *ещё* больше...

ПЕРВОЕ МЕСТО: DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Larian – пожалуй, одна из самых необычных команд в игровой индустрии. Эта небольшая студия делает проекты, достойные крупнейших издательских платформ, самостоятельно издаёт их и при этом плотно общается с аудиторией и прислушивается к ней. Уже в ранем доступе Divinity: Original Sin 2 доказала, что будет минимум не хуже первой части. В качестве демоуровня Larian представила гигантский стартовый остров, изобилующий персонажами, заданиями, предметами и забавными ситуациями. На его вдумчивое прохождение можно легко потратить шестьдесят часов – одним персонажем и классом – и не заскучать..

А когда игра наконец вышла официально, единственное, что нам оставалось, – это случайно не назвать её игрой года прямо в рецензии. Если первой частью Larian поставили перед собой планку высочайшего качества, то во второй они преодолели её с почти пугающей лёгкостью.

Сюжет был скучным? Вот вам превосходно продуманная и захватывающая история. Хотели погружения? Пожалуйста. Впервые за двадцатилетнюю историю студии саундтрек записан с симфоническим оркестром, а не сэмплирован. Ещё... этого в планах не было, но вот вам полная и качественная озвучка всех персонажей, а их тут больше тысячи. А чтобы вы точно прониклись, запишем с тем же оркестром дань уважения покойному Кириллу Покровскому – клавишнику, который не только играл в группе **«Ария»**, но и создал саундтреки ко всем предыдущим играм студии Larian.

Было мало ограбельных персонажей и рас? Держите шесть готовых героев разных видов и полов, а один из них вообще ходячий скелет! У каждого – километры строк уникальных диалогов, а также расовые и классовые особые умения! Хочется творить собственную историю – плюньте на встроенных персонажей и создавайте своих – любых рас, полов и, э-э-э, жизненного статуса.

Кооператив? На четверых! PvP? Есть! Реиграбельность? Ха! Да уже в демоверсии можно было выбраться из стартовой локации двенадцатью способами! Точнее... скажем так: мы в Игромании смогли найти двенадцать. Возможно, их там ещё больше.

И вдобавок – тонны контента, море юмора, по-настоящему неожиданные ситуации и возможность, как в настоящих настольных ролевых играх, нарушать правила игры самыми извращёнными способами. Никаких невидимых стен и прочих условностей. Вы сами себе хозяева.

А если вам мало сотен часов в сюжетной кампании – идите в режим гейм-мастера. Больше не сработают отговорки в духе: «У меня нет времени ехать к тебе играть в D&D, и вообще ты живёшь в Новосибирске, а я в Архангельске». Теперь всё, что нужно, чтобы погрузиться в собственные ролевые приключения, – пара часов в редакторе модулей, интернет и... ну да, хороший мастер. Без него даже в компьютерных настолках пока никуда.

Недостатки? Ну, боёвка чуть иная, нежели в первой части, и изменилась она не в лучшую сторону, да и система крафта оказалась лишней. Но на фоне прочего великолепия об этом как-то забываешь. Кстати, мы уже говорили, что в русском цифровом сегменте эта игра со дня релиза стоит «космические» восемьсот рублей?

Divinity: Original Sin 2 – одна из лучших ролевых игр в истории и лучшая игра года по версии Игромании. ■

КТО Ubisoft Montreal
ГДЕ PC, PS4, Xbox One
КОГДА 28 февраля 2018 года

FAR CRY 5

ЗАПИСКИ ИЗ МОНТАНЫ

РОДИОН ИЛЬИН

На презентации в Лондоне мы снова оказались в уже знакомых лесах, полях и на дорогах штата Монтана, захваченного обезумевшими последователями секты «Врата Эдема». Но на сей раз нам удалось от начала и до конца отыграть пару сюжетных миссий – в том числе в кооперативе.

НЕ ФУРА, НО ФУРИЯ

Как сказали сами разработчики, хронологически происходящая вокруг вакханалия разворачивается спустя пару-тройку часов после вступительных титров. Нашего героя, которого нужно теперь создать самому в нехитром редакторе, – мы решили поиграть в Far Cry за девушку, – пытаются убить почти все, кроме нескольких отчаянных борцов с культом.

С самого начала нам предоставляется полная свобода действий: можно сразу ринуться освобождать долину Холланд от сектантов, а можно просто отправиться *путешествовать*. Карта действительно гигантская, а когда смотришь на области, пока что скрытые «туманом», и вовсе таешь в предвкушении.

При этом никакого захвата вышек больше нет: предстоит много общаться с разными персонажами и исследовать мир в том числе и по их наводкам.

Мэри Мэй Фэйргрейв, хозяйка бара «Крылья любви», – одна из таких героинь. Она считает, что секту можно победить, срывая их операции и разрушая экономику. И первое её задание – вернуть «Вдоводел», угнанный тягач её отца.

Миссия ясна, выдвигаемся на место. Перестреляв с десяток бородатых аборигенов и чуть более несговорчивых огнемётчиков, находим у одного ключи от зернохранилища – там-то и припаркован наш грузовик. Прыгаем за руль, и начинается классическая погоня по заготовленному маршруту. Казалось бы, перед нами огромный бесшовный мир – но ехать просят строго «по рельсам»: чтобы пикапам

РИСКНЕМ ПРЕДПОЛОЖИТЬ, что многие будут скучать по захвату вышек, который прежде так критиковался в игровом сообществе. Ведь было действительно проще – забрался на башню, и вся территория как на ладони. Теперь такого нет

КОГДА СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННАЯ ТЕХНИКА используется не по назначению...

В КАЧЕСТВЕ побочных квестов здесь нападения на базы религиозных фанатиков. Каждая освобождённая зона увеличивает силы сопротивления

с бандитами было удобнее выскакивать перед фурой на дорогу и через мгновение эффектно взрываться. Стоит проявить инициативу и съехать с проторенного разработчиками пути, как миссия будет считаться проваленной. Хотя было бы любопытно иметь возможность спрятать машину в лесу и подождать, пока не спадёт «разыскиваемость». Потом она, конечно, появится снова, ведь в долине через каждые сто метров дороги – вражеский блокпост.

Зато на крыльях грузовика установлены пулемёты, благодаря которым вождение получается задорным и даже безбашенным. Тараним на полном ходу заграждения из старых рыдванов, обстреливаем квадроциклы с бандитами и добиваем всех из пистолета через лобовое стекло. Когда получается сделать точный выстрел в голову бандита в несущемся на полном ходу внедорожнике (а если ещё и на развороте!), чувствуешь себя эдаким супергероем – весело не на шутку, и капельки пота стекают по лбу.

Что касается самого вождения, то тут не ждите правдоподобия (впрочем, как и всегда в серии): в этом плане перед нами вновь породистая аркада. Многотонный грузовик наделён повадками малолитражки – удивительно быстрый и неправдоподобно маневренный. Полная противоположность, скажем, грузовичку из первой **Mafia**, на котором мы уходили от погони с многоярусной парковки, подталкивая его силой собственного взгляда и мольбами.

ДО ГЛАВНОГО ЗЛОДЕЯ, Джона Сида, в демоверсии мы не добрались, поэтому оценить его харизму не получится. Не секрет, что душой последних частей Far Cry были именно злодеи – харизматичные и притягательные мерзавцы

WELL DONE

Намотав мили на одометр и трупы на колёса, отправляемся за искуплением – поближе к церкви. Однако и тут вместо утешения вновь приходится браться за оружие. На сей раз – в кооперативе. К слову, пятую Far Cry вы сможете пройти на пару с товарищем от вступления и до финальных титров (с некоторыми ограничениями, но всё же), а не только побочные миссии, как в **Far Cry 4**.

Нашей совместной с партнёром по игровой сессии задачей стала защита саркофагов покойных героев США (вымышленных, конечно), погребённых около церкви, от посягательств вандалов. То, что при одиночном прохождении сделать оказалось довольно непросто, поскольку враги набегают волнами со всех сторон, в кооперативном режиме не составило труда: один из нас контролировал подступы со стороны дороги, а другой – со стороны леса. Правда, особо дерзких иногда приходилось добивать битой прямо на крыше...

Дальше – больше. Штурм скотного двора обернулся настоящим цирком, где вместо львов и обезьянок – коровы со свиньями. Пришлось в буквальном смысле *бегать за боровом*, пытаясь его подстрелить. А финал шоу – разъярённые полыхающие коровы, которых кто-то подпалил из огнемёта...

Это было страшно. И это было страшно смешно! Зачем весь этот цирк-шапито, рассказывать не станем, чтобы не испортить вам удовольствие при прохождении.

Впрочем, есть и омрачающий дело фактор. На данном этапе авторы ещё не победили многочисленные баги – в чём сами честно признаются. И если торчащими сквозь текстуры конечностями убиенных

ОРУЖИЕ поддаётся кастомизации: от раскраски до функциональных улучшений

ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ гоночно-грузовой миссии на тягаче можно будет кататься и дальше. А главное – тюнинговать его в ближайшей автомастерской

врагов никого не удивишь, то проблемы с подключением к кооперативу куда серьёзнее. Так, у нас не сразу получилось начать совместную игру, потому что автор этих строк был некоторое время невидим для стоящего буквально нос к носу напарника. Пока не подпрыгнул на месте.

Хочется верить, что игру всё же успеют как следует отполировать. Мир здесь огромен, велика и задача.

ДРУГ ПО НАЙМУ

Ещё одна освоенная миссия – лётная. Сейчас важно иное – вашим напарником в боях с сектантами может стать не только реальный человек, но и нанятый NPC. У различных персонажей будут свои уникальные способности. Так, девушка-снайпер идеально подойдёт тем, кто любит устранять цели на расстоянии. А если кровь кипит и душа требует кровавого хаоса и разрушения, помощником может стать хозяин небольшого самолёта. Атаки с воздуха – его конёк.

В конце концов, братом по оружию может заделаться даже заложник, которого вы только что освободили из-под власти какого-нибудь мракобеса. Стоит только попросить и дать гражданскому оружие. Ещё можете использовать в своих корыстных целях собак – про пса Бумера говорили уже много. Лучший друг человека умеет отмечать врагов, а когда нужно – и зубами в них вцепляться.

■■■

На данном этапе Far Cry 5 представляется нам отличной игрой для одного и великолепной – для двоих. Главное, чтобы разработчики вычистили ошибки из кода (видимо, этим они и занимаются, недаром объявили о переносе релиза на два месяца), а мы – дождались! Пакуем чемоданы для путешествия в Монтану. ■

КТО Warhorse Studios (Даниэль Вавра и К°)
ГДЕ PC, PS4, Xbox One
КОГДА 13 февраля 2018

KINGDOM COME: DELIVERANCE

СИМУЛЯТОР СРЕДНЕВЕКОВЬЯ

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

После закрытого пресс-показа, где мы самостоятельно окунулись на четыре часа в средневековье, можно уже с уверенностью сказать, чего стоит ожидать от проекта Warhorse Studios.

НЕМНОГО О ХОРОШЕМ...

Нам открыты несколько заданий. В одном из них мы проникаем в монастырь в поисках скрывающегося в нём убийцы. Попасть туда не так-то просто, поэтому мы притворяемся послушником и начинаем расследование изнутри. Чтобы нас не заподозрили в неверии и ереси, приходится следовать уставу общины: вставать до рассвета и идти на утренние молитвы, есть и работать по расписанию.

В свободное же время мы расспрашиваем монахов и прочих послушников, пытаясь найти нашу цель. У кого допытываться, кого обвинять или подставлять – всё в ваших руках. Путей прохождения прорва, и в результате может получиться как отличная детективная история, так и жестокая мясорубка – если вы всех перебьёте, квест тоже засчитают.

Однако веток развития событий столько, что со временем игра начинает путаться сама в себе. Например, персонаж, который после открытого обвинения на вас обиделся и больше не хочет с вами говорить, через некоторое время может

РАБОТАТЬ ПРИДЁТСЯ в буквальном смысле, а не просто перематывать время, щёлкнув разок по кнопочке

ВОТ ТАК БУДЕТ выглядеть битва, если на вас надет шлем с забралом

ПОВЕРЬТЕ, всё выглядит не настолько эпично

ИСТОРИЯ ОДНОЙ БИТВЫ

Начинается штурм вражеского лагеря. Две стенки, десять на десять, бегут, сталкиваются, начинается заварушка. В это время мы спокойно обходим эту кучу малу, встаём сзади и просто выпускаем стрелы или тыкаем мечом в спину – на нас даже внимания не обращают. Стоящая в двадцати метрах вражеская группа, а она точно нас видит, и усом не поведёт, чтобы помочь товарищам, пока мы или наши союзники не заступим за определённую черту.

Дальше – интереснее. Надо продвинуться чуть в глубь по ответвлению, чтобы уничтожить такой же отряд прокрастинирующих «неписей». После даётся задание возвращаться, но – что бы вы думали?! – наши союзные войска мало того, что встают столбами, так ещё и садятся наземь. Разумеется, пока мы не дойдём до определённого места и не привлечём новых врагов, эти мерзавцы и не сдвинутся. Если же не дойти до этой точки, но всё равно где-нибудь по пути встретить противника, они так и останутся просиживать штаны.

Ладно, чудом побеждаем неугодных и доходим до этого самого места-триггера, наши союзники добегают до вас, и опять начинается такая же глупая драка, как и в самом начале. После этой стычки два дружественных солдата берут бревно и начинают таранить ворота, а нам с оставшимися пехотинцами надо их защищать от волн врагов. Мы с первого раза не защитили, увы.

Что, по-хорошему, должно произойти в такой ситуации? Двое других солдат должны встать на их место, а противники – продолжить нас атаковать, как и в любой нормальной игре. Но только не в Kingdom Come: Deliverance!

Во-первых, бревно укатилось, посшибав союзников с ног, а ворота тем не менее продолжили содрогаться под невидимыми и, разумеется, бесполезными ударами призрачного тарана. Во-вторых, вражеские пехотинцы, как настоящие боты, выполнившие свою основную задачу, пустились от нас наутёк! В-третьих, союзные войска ни при каких обстоятельствах не желали отходить от этих ворот.

В итоге, чтобы запустить следующий этап, нам пришлось самим драться с восемью оставшимися противниками. В игре, где уже троих в одиночку победить почти невозможно. Но! Это же демка KCD, тут всё интереснее! Те самые враги, что от нас убежали, не обращают на нас никакого внимания, если мы не подходим к ним на расстояние вытянутой руки. Стреляем ли мы по ним из лука или нет – неважно. Но в какой-то момент у нас заканчиваются стрелы. М-да. Что же делать?

К сожалению, мы не смогли победить пятерых оставшихся противников врукопашную и дойти до финальной дуэли. Потому что знаете что? Во время битвы мы никак не могли восстановить здоровье! В один момент на нас повесили кровотечение, а убрать его можно только двумя способами: либо самостоятельно перевязать рану, либо попросить союзника.

Однако первым вариантом можно воспользоваться только тогда, когда у вас есть нужный навык. В демке его не было. Игра же настоятельно советовала нам найти союзника, который смог бы помочь с этим вопросом, но боевым товарищам, как вы уже могли догадаться, было на нас плевать. У них имелись дела поважнее – посидеть на земле.

СТАРАЯСЬ ДОБИТЬСЯ реалистичности, разработчики сделали так, что при попадании в уязвимое место лук убивает с одного-двух выстрелов. Ради баланса у игрока отобрали прицел. Попадать действительно сложно: неумелого поначалу героя качает из стороны в сторону, да и тетиву натянутой долго не подержишь. Проблема в том, что все эти балансные правки не коснулись врагов, меткостью не уступающих Робину Гуду

опять вас поприветствовать как ни в чём не бывало.

Количество вариаций и уровень проработки в целом поражают. И это только одно задание из всей большой игры! Если остальные квесты не уступят этому в качестве, то любителей средневековья и хороших историй она точно затянет надолго.

...И МНОГО О ПЛОХОМ

Другим доступным нам заданием оказался штурм вражеского лагеря. И вот тут-то начались основные проблемы. Для осознания масштаба бедствия мы предлагаем вам прочесть текстовый пересказ одного из наших прохождений, записанный почти сразу после смерти.

Если вы один на один с противником, то драться и правда сложно и интересно: колющие и режущие удары, финты, уклонения, парирование – приёмов полно. Проблема в том, что масштабные битвы и осады замков, которыми так хвастаются разработчики, просто не работают при механике, рассчитанной на дуэли. Наилучшим вариантом в итоге будет просто держаться за спинами союзников и надеяться, что они всё сделают сами: по словам разработчиков, такой вариант прохождения тоже продуман.

Отдадим должное, тут опять проявляется желание разработчиков сделать прохождение вариативным. До начала битвы можно развернуть полномасштабную партизанскую войну: отравить половину врагов или сжечь их стрелы под покровом ночи. Но, чёрт побери, от итогового штурма это всё равно не спасает!

■■■

Тобиас Штольц-Цвиллинг, пиар-менеджер студии, заявил нам, что игра уже готова и находится на стадии шлифовки и отлова багов, которых пока что удручающе много: пропадание стрел, плохая регистрация попаданий... перечислять долго. Притом в мирном аспекте, как симулятор средневековой жизни, Kingdom Come: Deliverance – отличная штука, но пройти её, заговаривая зубы всем врагам, едва ли получится. ■

КТО Финская студия Snowhound Games
ГДЕ PC
КОГДА Март 2018 года

DEEP SKY DERELICTS

КОСМОСТАЛКЕРЫ ИЩУТ СОКРОВИЩА

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

Антиутопическое будущее. Человечество расколото на два лагеря. Первые – граждане – проживают на поверхности населённых планет, наслаждаясь свежим воздухом и натуральной едой. Все остальные влачат жалкое существование на космических станциях, разбросанных по всей галактике. И как раз за одного из таких маргиналов, обитающих в космическом секторе под названием Deep Sky, нам и предстоит играть: в начале **Deep Sky Derelicts**, как и во всех классических RPG, можно выбрать имя, внешность и класс главного героя.

ВСЁ ОЧЕНЬ ПЛОХО

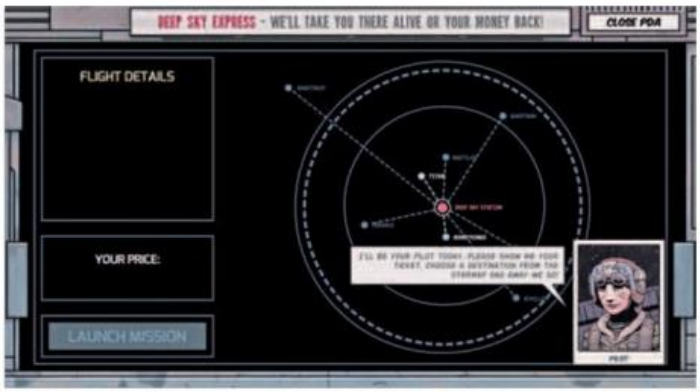
Единственный способ заработка в «Глубоком Небе» – рискованный поиск и последующая перепродажа ценных ресурсов с дереликтов, заброшенных кораблей и баз древних пришельцев. В народе ходят легенды, что где-то в космосе дрейфует флагман вымершей расы: учёные назвали его «Мавзолеем», а все остальные говорят «Ковчег».

И вот в один прекрасный день мы предстаём перед губернатором сектора. Он утверждает, что легенды о Ковчеге не вымысел, подтверждает свои слова фактами и делает нам предложение, от которого нельзя отказаться: гражданство в обмен на доступ к флагману пришельцев. Осталось только найти этот самый Ковчег.

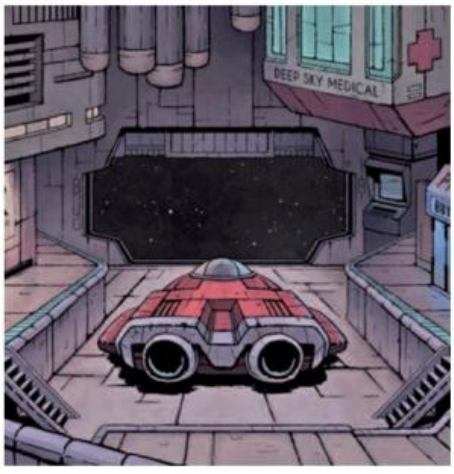
Почти сразу становится очевидно, что студия разработчиков черпала вдохновение в другом успешном инди-проекте – **Darkest Dungeon**. На дереликты космические сталкеры вылетают с мирной станции, где есть всё, чтобы подготовиться к экспедиции.

Тратить деньги стоит разумно, потому что, как и в реальной жизни, они нужны буквально для всего. Все наёмники требуют платы после каждой вылазки, а ячейки

ВСЕ РАЗГОВОРЫ подаются в формате комиксов: так разработчики и общий стиль выдержали, и на озвучке сэкономили



«МЫ ДОВЕЗЁМ ВАС живыми или вернём деньги!» Беспроигрышный вариант



ОТРИЦАТЬ РОДСТВО графических стилей Deep Sky Derelicts и Darkest Dungeon тоже бессмысленно: обе игры вдохновлены работами Майка Миньолы, автора «Хеллбоя»

энергии приходится постоянно восполнять. Даже вылеты в космос стоят денег, потому что наш герой истинный голодранец, у него нет собственного корабля. Так что чуть зазевался, потратил немного больше кредитов – и всё, придётся продавать собственные трусы ради билета.

ВПРОЧЕМ, КАК И ВСЕГДА

С прибытием на корабль пришельцев всё становится ещё интереснее. Мы не просто так упоминали о ячейках энергии и о том, что их надо постоянно восполнять. Потому что, чёрт побери, это ещё один ресурс, который нужен почти для любого действия! После тяжкого продвижения в глубь дерелikта (а оно не обойдётся без потерь) надо потратить ещё больше энергии уже на возвращение к челноку – система совершенно беспощадна. Каждая новая вылазка – это азартная игра с собственной жадностью. И если энергии на обратную дорогу уже нет, то остаётся только идти вперёд – в надежде, что повезёт наткнуться на ячейку с заветным ресурсом.

Наткнуться, однако, можно не только на древние артефакты. Кого именно вы встретите за углом – всегда сюрприз. Это могут быть как такие же мародёры, что и вы, так и защитные системы корабля или местные обитатели, которые дадут вам отпор.

Бои здесь проходят пошагово, но со своими заморочками. Например, выбирать действие можно только из произвольно выпадающих карт, а колода этих карт зависит от того, к каким классам принадлежат члены вашего отряда, как они прокачаны и что на них надето. Так что тех самых проданных трусов вам может и не хватить до победы. Ну и, разумеется, каждый ваш ход тоже тратит энергию, и в ваших же интересах быстрее закончить стычку.

■■■

О впечатлениях от Deep Sky Derelicts можно рассказывать ещё долго: уж больно интересный проект. Но вы лучше дождитесь выхода – релиз запланирован на первый квартал 2018 года, а потому контента в игре пока относительно немного. Или, как мы уже сказали в самом начале, опробуйте стартовую версию из «раннего доступа» Steam. ■

КТО Capcom
ГДЕ PC, PS4, Xbox One
КОГДА 26 января 2018 года (консоли)

MONSTER HUNTER: WORLD

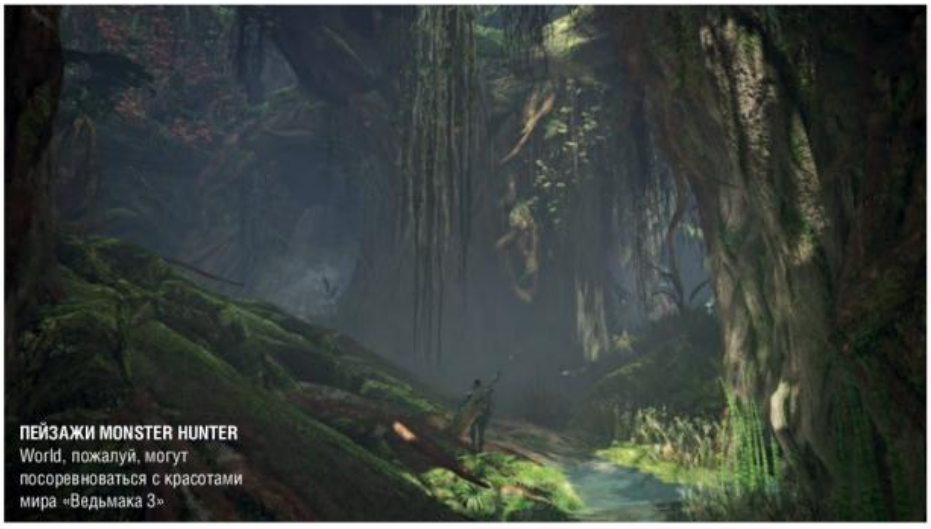
WELCOME TO THE JUNGLE

ИЛОНА ШВЕЦ

Культовая в Японии серия **Monster Hunter** всегда была чем-то нишевым для западного игрока, что уж говорить об СНГ. Тем не менее до релиза первой части в 2004 году ничего подобного на консолях не было: условно открытый мир, монстры и куча оружия. Никакого сюжета, задача сводилась к поиску зверя, изучению его повадок и техничному умерщвлению.

Благодаря колоссальному количеству целей квесты превращались в тактическую головоломку: какое оружие выбрать, какие зелья принять перед стартом, как сформировать команду и распределить роли. Игра была далека от бездумного button mashing, и, возможно, на западном рынке всё бы сложилось хорошо, если б не одно но: все последующие части выходили исключительно для портативок, а иногда и без английской локализации. Тогда **Capcom** собственноручно похоронила серию для остального мира.

Но времена меняются...



ПЕЙЗАЖИ MONSTER HUNTER World, пожалуй, могут посоревноваться с красотами мира «Ведьмака 3»

ОХОТА НАЧАЛАСЬ

С выпуска первой части прошло четырнадцать лет, но концептуально серия осталась прежней. В сущности, **Monster Hunter World** – это всё та же охота на монстров, но глобальнее, красочней и с большей любовью к деталям.

В сорокапятиминутной демке нам нужно было выследить и убить монстра – что-то вроде тираннозавра с красной чешуёй. После выбора задания на карте появляется точка следа. Далее в ход идут аналоги GPS-навигации – «светлячки-скауты», которых, к слову, нужно прокачивать. Азарт охоты настолько увлекает, что перестаёшь

ПОЛЁТ НА ТАКОЙ «ПТИЧКЕ» может стать фатальным

КРОМЕ ПОМОЩИ в охоте, Scout Flies (светлячки) указывают на всякий полезный лут

ИНОГДА ЛУЧШЕ
тактически отступить

ДАЛЕКО НЕ ВСЕ МОНСТРЫ агрессивны, не спешите доставать оружие при виде каждой ящерицы

замечать весь остальной «живой» мир, а между тем всё идёт своим чередом. Вот, например, маленькие монстрики приходят на водопой, щиплют прибрежную травку, как вдруг появляется какая-нибудь кровожадная гадина и всех распугивает. И таких ситуаций море.

Боевые светлячки могут вести охотника как по равнине, так и через буреломы, отвесные скалы и ущелья. Кнопки прыжка нет: герой автоматически перескакивает мелкие преграды. С одной стороны, это уменьшает контроль, с другой – делает навигацию более «гладкой». Что ж, сложное управление ещё никому не помогало в динамичных схватках, где всё решается за секунды: быстрый уворот, карабкание на возвышенность и чёткий прыжок прямиком на монстра... Тут начинается настоящее родео! Если вам удалось «оседлать» зверя, считайте, половина дела уже сделана – зачастую именно холка особенно уязвима.

Добравшись до огромной ящерицы, мы заметили, что та ощетинилась, как плю-

ОХОТА ОХОТОЙ, а обед по расписанию

ющиеся кислотой рептилоиды из первого **«Парка юрского периода»**. Тварь здорово обозлилась. Войдя в режим берсерка, она тараном попёрла на нас, увязла в какой-то липкой паутине, потеряла равновесие и рухнула, истошно вопя и махая лапами. Тут-то и удалось нанести удар.

Все эти ситуации невозможно заскриптовать, ведь монстры постоянно бегают из локации в локацию – битва может застать вас где угодно. В этом главная прелесть Monster Hunter – не бывает двух одинаковых стычек, вам всегда будет хотеться найти всё новые способы победы. И зачастую битвы выигрываются за счёт смекалки, а не крутого меча и прокачанной брони.

АРСЕНАЛ ОРУЖИЯ и брони до неприличия велик

О ДИВНЫЙ НОВЫЙ МИР

Со снаряжением связано одно из самых больших нововведений Monster Hunter World: компоненты для крафта теперь падают с монстров. Нельзя просто зайти в магазин и накупить «топовой» снаряги – извольте отыскать чертежи и необходимый лут.

Немного о зельях: вам по-прежнему надо искать вершки-корешки, соединять их с зелёными грибами и надеяться на лучшее, но все эти манипуляции отходят на второй план по сравнению с... барбекю. Еда – вот что теперь важно! Разные блюда повышают параметры персонажа и дают баффы, но готовить придётся заранее, в лагере. Подобную систему мы наблюдали в **Final Fantasy 15** с походной кухней Игниса: ищи новые рецепты, жарь мясцо и становись непобедимым.

Исчезли Hunting Arts – местные аналоги классов. Все удары и специальные умения

НЕ БРЕЗГУЙТЕ грязными методами! Заманивайте монстров в ловушки, стравливайте свою добычу между собой

теперь завязаны на определённое оружие, которого стало гораздо больше. На каждое приходится по три-четыре комбинации, к тому же ничто не мешает во время заварушки менять вооружение.

Вашими угодьями становится огромная «бесшовная» карта со сменой погоды и времени суток, что напрямую влияет на геймплей: ночью или, к примеру, в дождь на охоту выходят совершенно другие твари, поведение их тоже меняется. Некоторых квестовых монстров можно встретить только при определённых условиях.

Экосистема «живая» в буквальном смысле: скрываясь от преследования, зверь может «напороться» на логово другого хищника, что даст вам возможность восстановить силы в укромном уголке и, жуя попко... корешок, понаблюдать, как две махины пытаются сожрать друг друга. Правда, финальный удар должны нанести именно вы, но такие ситуации неплохо экономят ресурсы.

ПУШИСТЫЙ КОМПАНЬОН

Никуда не делась всеми любимая раса котиков – пелико. Их стало больше, увеличилась и роль в команде. Раньше пушистые компаньоны рассеивали отрицательные эффекты, помогали лечиться, кое-как отвлекали от вас противника и просто радовали своими усатыми мордами. Теперь ушастики стали спецами по связям с общественностью: они могут подружиться с местным зверьём, да так, что представители конкретных видов перестанут вас атаковать и даже помогут в охоте.

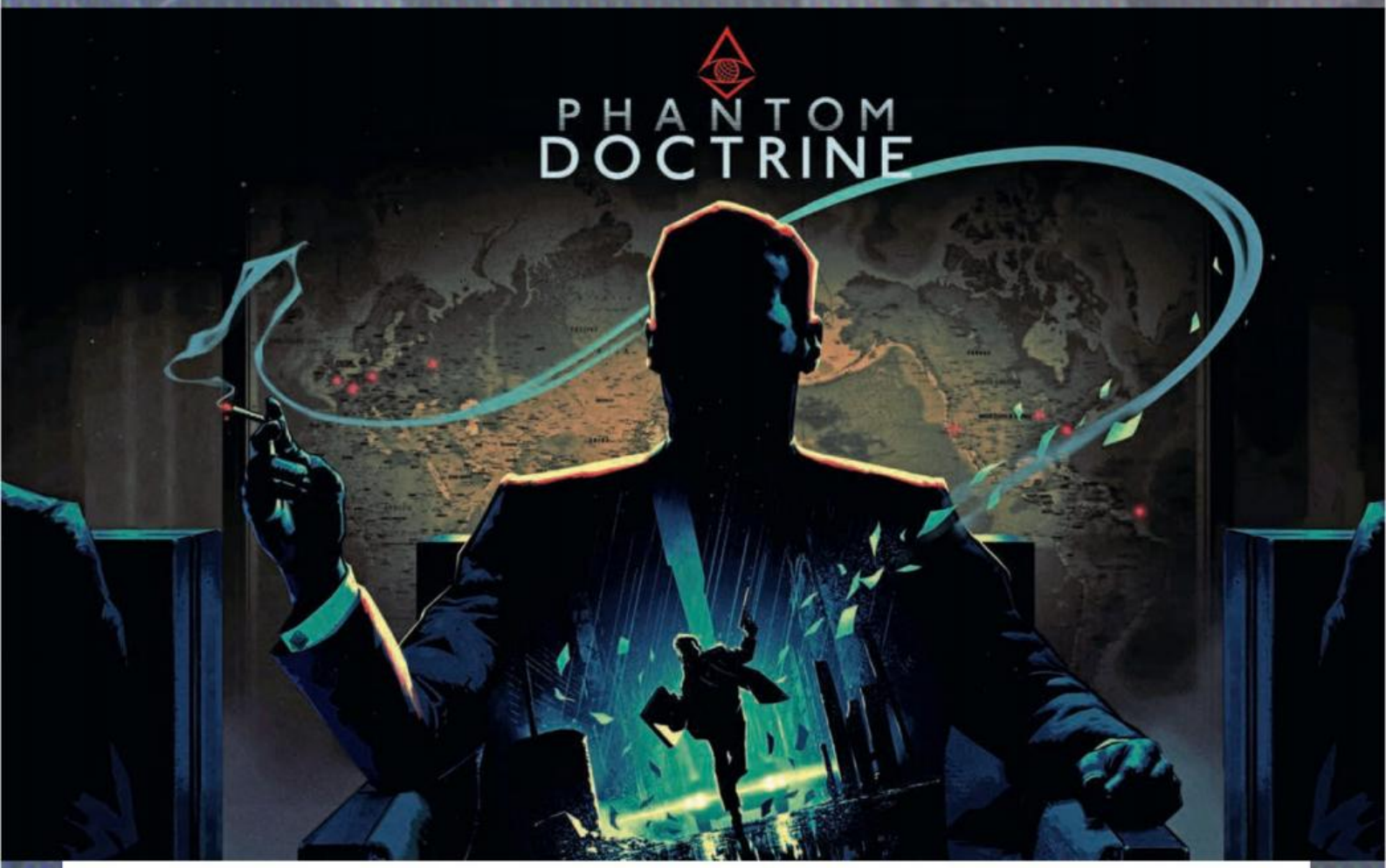
СЕРЬЁЗНЫХ ПРОТИВНИКОВ
одолеет только слаженная команда

Попробуйте сойтись и с другими независимыми стайками пелико. Если переговоры пройдут гладко, то три-четыре кота будут рядом вплоть до ликвидации вашей текущей жертвы – поверьте, пригодится любая помощь.

А ещё охотиться веселее компанией: полноценный онлайновый кооператив на четырёх человек особенно удобен в борьбе против монстров посложнее. Кроме этого, есть система быстрого «призыва» друга в вашу игру. Предположим, вы попали в опасную ситуацию и прекрасно понимаете, что в одиночку здесь не справиться, – тут придётся кстати сигнальная ракета. Учтите, что их количество ограничено, так что не стоит тратиться на мелюзгу.

■■■

И какой же онлайн без специальных лимитированных задач? Разработчики обещают всерьёз заняться пострелизным контентом и добавить уйму «плюшек»: от недельных квестов, которые можно пройти в одиночку, до суперсложных командных миссий. После основных миссий битва за звание лучшего охотника только начинается! ■



КТО CreativeForge Games (Hard West)
ГДЕ PC
КОГДА 2018 год

PHANTOM DOCTRINE

ШПИОНСКИЙ ДЕТЕКТИВ

ИЛОНА ШВЕЦ

Бытует мнение, что жанр TBS пережил свой расцвет в конце 90-х с популярностью серий **XCOM**, **Jagged Alliance**, **«Цивилизация»** и **«Герои»** и сейчас медленно, но верно умирает.

И правда – количество игр в этом жанре уменьшилось, а их популярность стала намного скромнее. Теперь пошаговые стратегии – жанр нишевый, но ниша эта весьма стабильна. Вспомним оглушительный успех **XCOM 2** в 2016-м. Вдобавок каждый год небольшие студии выпускают маленькие шедевры: та же **Invisible, Inc.** или **Massive Chalice**.

В этом году случилось то, чего не ожидал никто: **Mario + Rabbids: Kingdom Battle** попыталась сделать с жанром то же, что Трент Резнор с индастриалом в 1994 году, – принести его в массы, «оказуалить». В каком-то смысле даже удалось. Но основная черта всех этих игр – камерность и замкнутость на самих себя. В них есть одна основная экшен-механика, на которой и строится весь геймплей. Это делает их интуитивно понятными и понижает порог вхождения.

КЕМ ТЫ БУДЕШЬ ЗАВТРА?

С другой стороны, всем этим проектам не хватает комплексности, когда основная система, в нашем случае полевые операции, «обрастает» надстройками. Не хватает масштаба, как в XCOM. С точки зрения геймдизайна, сделать гармонично сосуществующие системы менеджмента базы и тактических миссий нелегко. Пожалуй, XCOM – единственная франшиза, которой до последнего времени это действительно удавалось.

Но в 2018 году всё может измениться. Польская студия **Creative Forge**, создатели **Hard West**, готовит весьма амбициозный проект в этом нелёгком жанре, и у Игромании большие ожидания на его счёт.

События **Phantom Doctrine** разворачиваются в альтернативной реальности во время «холодной войны», в 1983 году. Секретная организация «Кабал» и стоящий во главе её игрок раскрывают глобальный заговор в духе конспирологических теорий, натравливая одну державу на другую. Вы единственный агент, со смертью которого игра заканчивается. Остальными можно пожертвовать ради великой цели, но... великой ли?

НУАРНАЯ ГДР прекрасна!

ДОРОГА ПРИКЛЮЧЕНИЙ может завести агентов «Кабал» в самые неожиданные места, но к любой неожиданности лучше подготовиться заранее

ГЛОБАЛЬНАЯ КАРТА позволяет посылать агентов на разведывательные миссии и собирать информацию. Именно таким образом игрокам открываются сюжетные миссии

Это нам и нужно выяснить. Представьте себе триллер в духе **«Мюнхена»** или **«Шпион, выйди вон»**, где вы в буквальном смысле по частичкам информации раскрываете планы оппозиционной организации. Визуально всё в игре до боли знакомо: интерфейс, система укрытий, вражеские агенты вместо пришельцев... Phantom Doctrine можно принять за «рескин» XCOM, но игра намного глубже.

Игровое время распределено между фазами планирования и разведывания территорий, а также собственно полевыми операциями. Первая фаза представлена изометрическим видом на базу, где игрок перемещается между комнатами, каждая из которых имеет своё назначение. Всё это нам знакомо по перезапуску XCOM.

Подготовка к миссии здесь по-настоящему важна. Вы можете не только выбрать агентов и их экипировку. Вы вольны предварительно внедрить своих людей на вражескую территорию. На этом месте в игру вступают другие системы.

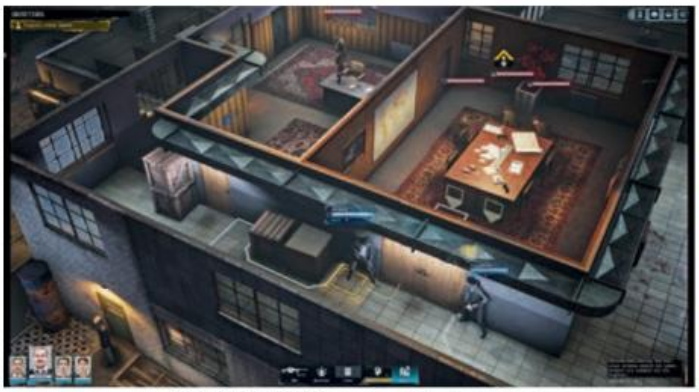
Например, действия на глобальной карте с временной прокруткой: выбираете агентов и посылаете в разные точки мира на задания по сбору информации и внедрение во враждебные ячейки. Что-то подобное мы видели в очень древней игре Сида Мейера **Covert Action**. Перед тем как лечь грудью на амбразуру, настоящие шпионы проводят серьёзную разведку. Любое управленческое решение может стать фатальным, и об этом стоит помнить.

Кроме того, полевые миссии не появляются сами по себе, их нужно открывать. Ваши агенты собирают крупицы информации: фотографии, засекреченные документы, обрывки файлов. Анализируя их, вы ищете ключевые фразы, которые нужно в буквальном смысле соединить на глобальной доске красными нитками. Это 80-е, детка! Только так можно открыть новые задания и продвинуться по сюжету. Вы, конечно, вправе сделать это автоматически, потратив особые очки, но тексты документов написаны настолько хорошо, что их просто не хочется пропускать, и до всего в этой игре охота докопаться самому.

Как положено в хороших шпионских триллерах, засылая шпионов на вражеские территории, вы никогда не знаете, «кем» вернётся ваш агент. Это может быть и классический «крот», который ударит в спину в следующей операции. Для этого и нужна комната «коррекции» агентов в убежище. Вот тут дела приобретают поистине интересный оборот. Вы всегда можете промыть агенту мозги и перевербовать перебежчика, но никто никогда не даст вам гарантию, вы всегда идёте на риск.

ПОЖАЛУЙ, именно менеджмент базы в Phantom Doctrine кажется самым привлекательным аспектом: смотрите, сколько опций по «усовершенствованию» своих оперативников!

ПОМНИТЕ, противников всегда больше, и на отчаянные штурмы стоит идти в последнюю очередь



ЕСЛИ ВЫ ЗНАКОМЫ с играми от Firaxis, то разобраться в интерфейсе Phantom Doctrine будет не так уж сложно

ЧТО-ТО ВЫДАВАЛО ШТИРЛИЦА

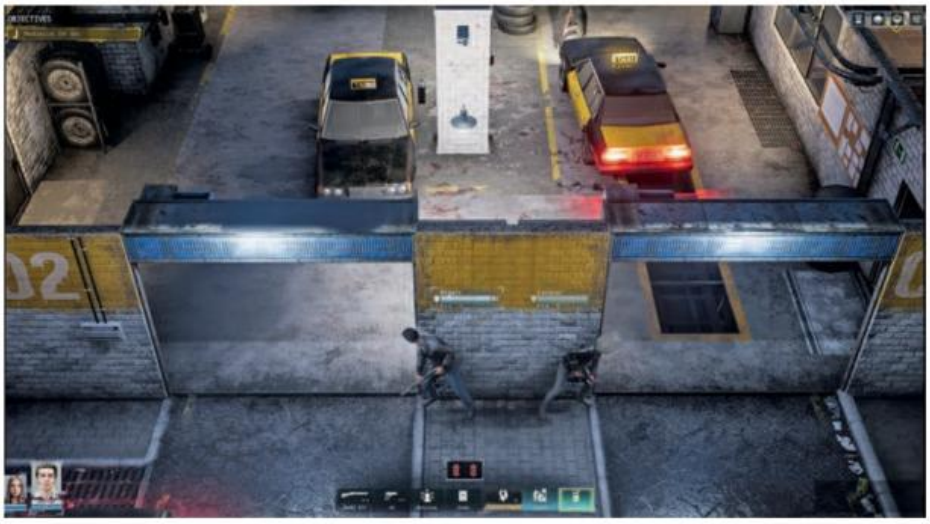
И как же без классических шпионских техник в духе «Маньчжурского кандидата»: вы можете внушить своему агенту мысль, что он член вражеской организации, выпустить его в «поле» и в тот момент, когда он встретится вам на миссии, при помощи кодовой фразы вернуть ему память, получив на одного союзника больше.

Подобные агенты могут вырубать камеры наблюдения и открывать двери, а также убирать врагов. Проблема в том, что подобные операции отнимают немало времени, и промывать мозги всем агентам нецелесообразно. К тому же вражеская организация всегда на шаг впереди, и любой потраченный на перевербовку день может стать последним.

НАКОНЕЦ-ТО никакого рандома в схватках. От прямого попадания враги умирают быстро, но и вы, к сожалению, не губка для пуль

Ещё один аспект, который никогда не раскрывался в играх подобного жанра, но здесь выглядит невероятно органично, – степень узнаваемости ваших агентов. С поднятием тревоги идентификация ваших агентов становится явной. Это означает, что в следующей операции ваши люди будут раскрыты намного быстрее.

КАК И В XCOM, подбор экипировки и агента по специализации играют немаловажную роль на старте операции, но без должной разведки и предварительной подготовки вы будете играть вслепую



Как с этим бороться? Старая добрая фальсификация личности: новый паспорт, новая внешность, что опять же требует ресурсов, и немалых. Стоит ли агент этого, или лучше рискнуть? Phantom Doctrine заставляет относиться к людям как к инструментам.

В этой игре ощущение неизведанного возвращается: ты не знаешь, против кого сражаешься, а стало быть, не можешь предугадать действия противника. Кроме того, помните старое доброе правило конспирологических триллеров: ты всегда в меньшинстве, и, что бы ты ни приготовил на вылазку, плохие парни всегда принесут игрушки побольше. Например, вертолёт с ракетницами, от которого довольно сложно скрыться.

Хотя игра настраивает игрока на «скрытный» лад, она никоим образом не мешает решать дела с шашками наголо. Вы вольны буквально «прострелить» себе путь к цели, но будьте готовы так же быстро умереть. Здесь нет никакого рандома, урон рассчитывается по расстоянию до противника, особенностям окружения и параметрам оружия. Никаких неприятных сюрпризов. Вдобавок в вашем распоряжении вспомогательные юниты как огневой (тот же снайпер в соседнем здании), так и разведывательной (условный шпик, следящий в телескоп за ситуацией) поддержки.

Насколько выбор подхода будет влиять на глобальный сюжет, пока не понятно. Но разработчики обещают добиваться реиграбельности весьма интересными способами. Первоначально игроку предлагают выбрать протагониста из двух персонажей: бывшего КГБиста или оперативника ЦРУ. Кроме разнящихся характеристик, эти ребята имеют разную историю, соответственно, некоторые моменты основного сюжета отыгрываются по-разному. Каждая концовка открывает лишь часть картины. Увидеть же её полностью можно лишь сыграв за всех персонажей.

Разработчики обещают добавить третьего неизвестного персонажа для NG+. Никуда не делась и старая добрая рандомизация позиций врагов и ключевых объектов на карте. Каждая миссия потребует своего подхода.

■■■

Поиграв в несколько оперативных миссий и опробовав менеджмент, можно смело заключить, что игр такого масштаба, особенно в жанре TBS, в 2018 году будет немного. Конечно же, хардкорные фанаты ждут **Xenonauts 2** и **Phoenix Point**, но согласитесь, сеттинг второсортного фильма про пришельцев уже успел набить оскомину. На фоне всей этой несколько нелепой псевдонаучной фантастики шпионский Phantom Doctrine кажется как никогда свежим и серьёзным. Это почти идеальное сочетание сеттинга, жанра и геймплейных механик. ■

SONIC FORCES

ЁЖИК УСТАЛ, ЁЖИКУ НУЖНО ОТДОХНУТЬ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

О синем и безумно быстром еже Сонике знают если не все, то многие. Мультики, реклама, игрушки и комиксы – даже в русскоязычных странах этого пришельца из Японии любит масса народу. Только вот, как ни странно, часть его поклонников даже не в курсе, что Соник – персонаж компьютерной игры. Возможно, потому, что хороших проектов о шустром зверьке в последние годы выходило немного.

К сожалению, **Sonic Forces**, очередная попытка спасти серию, вряд ли добавит ежу популярности. Хотя худшим из экспериментов её тоже не назовешь.

ЗВЕРУШКИ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ

Если Forces – ваша первая встреча с Соником, то момент для знакомства вы, пожалуй, выбрали не лучший. При разработке нового проекта у японцев из рук валилось практически всё. Взять хотя бы историю, которая получилась попросту глупой и до боли наивной. Да, в платформерах на неё традиционно не обращают внимания, только вот здесь на сюжет почему-то делается упор. А зря!

Сценарий Sonic Forces, видимо, рассчитан исключительно на детей. Иначе трудно объяснить, откуда тут столько дурацких шуток, бессмысленных фраз и пафосных воплей. Хотя даже детские мультики могут быть умными и богатыми на оригинальных героев и приключения. Но ни раскрытия персонажей, ни интересных событий здесь нет.

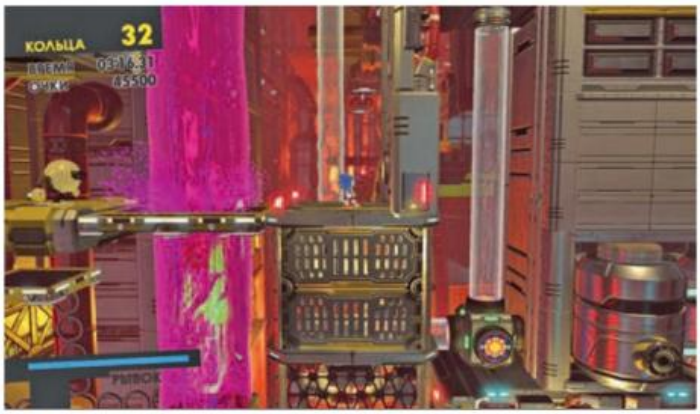
Вся история – это просто ряд операций, кое-как «сшитых» между собой. Вот злодей, вот захваченный им мир и кучка героев, решивших спасти положение. Они могли бы пускаться в приключения, попадать в передряги, ссориться, влюбляться, выручать друг друга и предавать, как это часто бывает в простых, но увлекательных историях. Вместо этого персонажи играют в войнушку и раз за разом отправляют игрока что-то уничтожать, кого-то вызволять или убивать, сопровождая это однотипными брифингами и глупой бравадой.

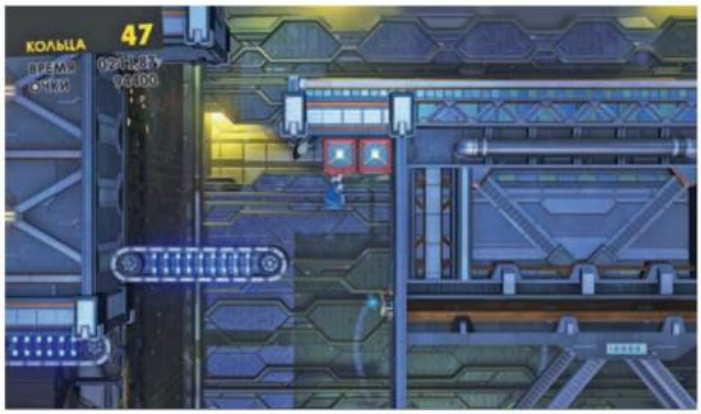
Промахи кое-как сглаживают любимые персонажи – они просто милые и знакомы по старым играм и мультикам, – но работать с ними здесь даже не пытаются. Часть героев появляется на несколько секунд и говорит пару фраз, часть просто заполняет эфир пустой болтовнёй, которую хочется промотать. Так что если Sonic Forces для вас – знакомство с серией, то вопрос **«кто это?»** останется без ответа до самого финала.

А если уж вы давний фанат, игра вряд ли добавит к знакомым образам хоть что-нибудь новое. И уж точно не подарит запо-

ПРИДУМЫВАТЬ новые локации, злодеев и сюжеты разработчики почему-то поленились

ИНОГДА ИГРА всё-таки превращается в ярков приключение, каким и должна быть





СВЕЖИХ ИДЕЙ у разработчиков, видимо, совсем не осталось. Но порой и старое работает более или менее прилично, а играть становится интересно

минающихся ситуаций! Просто Соник и его друзья в очередной раз бегают, крушат роботов, громят Яйцо Смерти и собирают колечки. Наслаждайтесь.

ЛОМАТЬ – НЕ СТРОИТЬ

Сами уровни историю тоже никоим образом не обыгрывают: почти все они – набор линейных этапов, где нужно добежать от одной точки локации до другой. Впрочем, за геймплей мы ведь в первую очередь платформеры и любим, верно? Так что тут и могло бы начаться самое интересное. Но не началось.

На первый взгляд, всё по-старому: главный герой несётся на огромной скорости, преодолевая обрывы и препятствия, снося врагов и собирая бонусы. При этом комбинируются как относительно спокойные платформенные этапы, так и стремительные, захватывающие дух забеги. По традиции некоторые уровни нелинейны, там можно пойти другим путём или отправиться на поиски секретов.

А ещё Sonic Forces пытается сочетать механики 2D- и 3D-частей серии: есть тут и классические уровни с видом сбоку, и раннер-этапы с видом из-за спины ёжика.

Казалось бы, всё на месте. Только вот использовать это в **Sonic Team**, видимо, разучились. По-настоящему нелинейных участков здесь до боли мало, а уровням не хватает препятствий, которые заставили бы задуматься или хотя бы быстро среагировать.

Куда чаще приходится просто нестись вперёд, время от времени жать кнопку прыжка, буквально «закликивать» врагов, а во время трёхмерных забегов – позёвывая, перестраиваться из ряда в ряд. Прямо как в средненьких мобильных раннерах.

Иногда дизайнеры просыпаются и подкидывают что-то любопытное, вроде комбинации из нескольких движущихся наэлектризованных платформ. Ну, или просто позволяют под быструю музыку подстроиться под ритм и снести на бегу кучу врагов. Но даже эти удачные моменты страдают от геймдизайнерских ошибок. На экране вечно творится какая-то катавасия: непонятно, что происходит, где можно разбиться, а где просто оказаться на другом пути. Иногда крохотную фигурку Соника попросту не видно в каше из разноцветных объектов, да и физика неоднозначная: герой скользит, словно по маслу, почти не чувствуется инерция.

В общем, контролировать персонажей порой тяжело, что для платформера – новость скверная. И даже на самых удачных участках всё это неизбежно выбивает из ритма, который изредка, но удаётся «нащупать».

В конце концов, игра попросту повторяется: те же антуражи, что и в предыдущих частях, те же механики. Единственная попытка что-то изменить – возможность создать своего персонажа, снабжённого крюком-кошкой и оружием вроде огнемёта. Только вот и тут проблема: всё это не вписывается в скоростную механику «Соника».

То, что аватара можно наряжать в кучу одежды и настраивать в редакторе, – тоже забавное, но сомнительное решение. Тем более что этот безымянный, безголосый и бесхарактерный персонаж часто лишает заслуженного внимания самого Соника и его ярких друзей. Для фанатов – опять же не самая приятная новость.

■■■

Несмотря на все недостатки, у Sonic Forces наверняка найдутся (и уже нашлись) поклонники. Проходится она за два-три часа, почти не напрягает, но время от времени всё-таки развлекает. Если ничего от неё не ждать и просто расслабиться, можно получить немало удовольствия. Только вот не совсем понятно, зачем это делать, когда есть образцовая **Sonic Mania**, новый (и отличный, между прочим!) **«Марио»**, безумно красивый **Cuphead**, а также **Ratchet & Clank**, который и играется неплохо, и представляет собой приключение уровня полнометражных мультиков. ■

DOOM VFR

НЕ ВСЁ ТАК ПРОСТО

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Мы познакомились с **DOOM VFR** ещё на **QuakeCon 2016** и с той поры с нетерпением ждали её выхода. Это не просто адаптация уже вышедшей игры под новую схему управления, это совершенно отдельный проект со своей сюжетной кампанией и другими локациями, лучше подходящими именно для виртуального пространства. Ничего удивительного, что разработка затянулась.

Но вот результат. Пора оценивать!

ЯСНОЕ ДЕЛО, плоская картинка никак не передаст ощущения от VR-игры

VIVE IS VIVE

В редакцию приехали версии для PS VR и для HTC VIVE, так что мы имели прекрасную возможность всё со всем сравнить. Забегая вперёд, сообщаем: версия под VIVE победила. И дело вовсе не в том, что на ПК играет высшее сословие геймеров, – дело в управлении.

В идеале игровой процесс в DOOM VFR таков. Контроллер в левой руке позволяет двигаться – вы «стреляете» лучом в пол, и персонаж тут же телепортируется в указанную точку, при условии, что она недалеко и путь ничего не преграждает. Кроме того, можно двигаться с помощью крестовины: вы просто будете рывками скакать в указанном направлении. В этой же руке у вас граната – зажимаете кнопку, размахиваетесь и швыряете по той траектории, по которой хотите.

Правая рука держит ствол: наводитесь на противника, стреляете. Сюда же повешены и дополнительные функции вроде смены оружия, апгрейда и даже моментальный разворот на 180 градусов. Ну а правый стик поворачивает персонажа вправо-влево, чтоб не приходилось крутиться самому.

Так вот, на VIVE всё работает ровно как задумано. Зато на PS VR есть нюансы.

У SONY ВСЁ НЕ СЛАВА БОГУ

Устройство от Sony поддерживает сразу три варианта управления. Можно играть с двумя контроллерами Move, с двуручным «контроллером прицеливания PlayStation VR» (да, официально он именно так и называется) или просто с геймпадом. И у каждой опции свои недостатки.

У пары «мувов», например, нет стика, который позволил бы поворачиваться, придётся постоянно крутиться вокруг своей оси самому. А это, во-первых, отменяет возможность играть сидя (разве что на вращающемся стульчике), а во-вторых, способно привести к запутыванию в проводе.

Вы вольны, конечно, подвесить шлем к потолку, но это не всегда возможно,

ЛОКАЦИИ И СЮЖЕТ здесь новые, а монстры и оружие привычные. Можно сказать, перед нами самостоятельное дополнение к перезапущенному DOOM

ещё реже бывает удобно, а главное – идёт вразрез с позиционированием PS VR как устройства для игры с комфортом на диване. Быть может, там и появится функция «зажать пару кнопок и крутиться», но сейчас то ли её вообще нет, то ли она спрятана в неочевидном месте, о котором в туториале нет ни слова.

Вот что ты с контроллерами от PS ни делай – везде что-то будет не так!

«Контроллер прицеливания PS VR» поворачиваться влево-вправо всё же позволяет благодаря стику на торце. Но так как он цельный и двуручный, в виртуальном пространстве можно свободно оперировать только правой рукой, а левая постоянно остаётся в статичном положении. Это и само по себе не слишком удобно, и почти не даёт пользоваться гранатами. Лететь снаряд будет не так, как вам надо, но по заранее прописанной траектории, а она почти никогда не бывает высокой. Вперёд – сколько угодно, а куда-нибудь вверх на уступ – почти никак.

И наконец, геймпад. Да, там есть все необходимые функции контроля, включая повороты. Но при этом у вас зафиксированы обе руки и прицеливаться предстоит взглядом, а не правой рукой с воображаемым пистолетом – никакие гироскопы в геймпаде не отслеживаются. К тому же актуальна проблема с гранатами.

Словом, DOOM VFR довольно скверно адаптирован под самое недорогое и популярное на сегодняшний момент устройство виртуальной реальности. Играть можно, но вечно гложет ощущение костылей.

Другое дело – шлемы для ПК (по идее, Oculus Rift и всякие там Lenovo Explorer устроены примерно одинаково с точки зрения управления и тоже должны нормально работать). Вот там вполне можно насладиться геймплеем и сюжетом о пересадке сознания и в полной мере оценить все те фишечки, что отличают виртуальный DOOM от обычного. И полноценным обзором на 360 градусов (а то тот же хвалёный **Resident Evil 7**, например, даже в шлеме играется на плоском виртуальном экране), и возможностью телепортироваться прямо «внутрь» оглушённых врагов, разрывая их на части, и единственным в своём роде геймплеем одного из лучших шутеров в мире.

■■■

Поначалу будет легко, потом кривая сложности поползёт вверх – всё как в правильных, хорошо сбалансированных боевиках. Монстры и сеттинг вам уже и так наверняка знакомы, а DOOM VFR позволяет взглянуть на них под совершенно иным углом. И это ощущение дорогого стоит. ■

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR

БЛЕСК И НИЩЕТА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

ДМИТРИЙ РУТКОВ

Сразу расставим точки над ё в волновавшем многих вопросе о способе перемещения героя в виртуальном пространстве. В показанной на Игромире демоверсии **Skyrim VR** ходьба Драконорождённого разочаровала нас гадкой и уже слегка устаревшей системой прицельных телепортов, что мешало погружению и было неудобно в бою...

ДОЛОЙ ТЕЛЕПОРТЫ!

К счастью, в финальной версии реализована полноценная ходьба с помощью стиков геймпада или кнопок контроллеров Move. Возможность вернуться к телепортам есть в настройках, хотя мы с трудом представляем людей, у которых возникнет подобное желание. Всё детально настраивается в меню, так что каждый подберёт для себя максимально удобный или, лучше сказать, минимально неудобный вариант взаимодействия с окружающим миром.

С контроллерами Move погружение получается полнее: можно собственноручно обрушивать на врагов клинок, натягивать тетиву и поджаривать нечисть молниями в духе императора Палпатина. Правда, не обошлось без курьёзов: почти нулевой вес оружия позволяет обеими руками одновременно шинковать врагов тяжёлыми боевыми топорами так, будто это световые мечи, или стрелять из лука со скоростью пулемёта. Выглядит смешно и крайне далеко от суровой нордской (да и любой другой) реальности. За мага здесь играть куда атмосфернее и, если можно так выразиться, реалистичнее.

ПРИГОТОВЬТЕСЬ! Сейчас вылетит птичка!

«ПОСЛЕДНИЕ МЫСЛИ норда должны быть о доме»

БЛИЗОРУКИЙ ДОВАКИН

Пока до боли знакомая телега с пленниками везёт героя на казнь, мы с открытым ртом крутим головой: вековые ели такие высокие! А горы за ними ещё величественнее и больше, чем казалось раньше! Ух ты, драконище!

И так далее со множеством восклицательных знаков... В Skyrim VR вообще до неприличия часто хочется запрокинуть голову и вволю рассматривать исполинские деревья, башни и заснеженные вершины. Древний движок всё ещё способен удивлять пейзажами.

Но опустив голову и сосредотачиваясь на происходящем вблизи, тут же обращаешь внимание на то, что Довакин так и не обзавёлся телом – только руки магическим образом парят в воздухе. Ну да ладно, это потребовало бы от **Bethesda** слишком большой дополнительной работы.

Хуже то, что окружающая обстановка имеет детализацию, допустимую разве что для PlayStation 2. Разрешение на обычной PS Slim настолько низкое, что лица и детали одежды плохо различимы уже с нескольких шагов. Подслеповатый Драконорождённый при сдаче квеста вынужден подходить

МОЖЕТЕ ПРОЧЕСТЬ ТЕКСТ над маркером квеста? Да, он там есть

ПРОШУ: помедленнее!

КОГДА СЛИШКОМ ДОЛГО пребываешь в VR

к каждому персонажу чуть ли не вплотную, чтобы убедиться, что это нужный ему персонаж. Шрифт в меню заставляет ломать глаза, всматриваясь в кривые пиксельные буковки без намёка на сглаживание, а некоторые надписи на карте вообще нечитабельны.

К счастью, большинство игроков и так уже знает, что там написано.

ВОТ ВАШ ТАЗИК, ТАН!

Во время недавнего стрима кто-то из зрителей сказал: *«Эта игра продала мне PlayStation VR»*. Секундочку, постойте! Прежде чем идти за шлемом, выслушайте наше предупреждение: пятая часть TES – одна из худших игр для первого знакомства с виртуальной реальностью.

Согласно результатам опроса на одном из западных форумов (в голосовании участвовало около полутысячи человек), тошноту при игре в Skyrim VR испытывали примерно шестьдесят процентов игроков! У некоторых недомогание сохранялось даже на следующий день и возвращалось просто при взгляде на обложку диска со знаком дракона. И это не шутка, это рефлексы.

Противоречивые сигналы со стороны глаз и вестибулярного аппарата во внутреннем ухе заставляют мозг предположить, что он испытывает галлюцинации. Самая распространённая причина галлюцинаций – отравление. А лучшее, что может предложить организм при отравлении, – тошнота.

Все антиукачивающие меры в «Скайриме» представляют собой костыли: затемнение периферийной области картинки, рваные движения, отсутствие и без того редких и коротких кат-сцен из оригинальной игры – всего этого недостаточно. Ситуацию усугубляет замыленная графика в чудовищно низком разрешении и фирменные для движка от Bethesda подёргивания камеры при движении. Головокружение и тошнота у мало игравших в VR-проекты могут возникнуть уже через несколько минут после начала сеанса, а более часа зараз выдерживают только опытные «виарщики». Сколько там у вас заняло прохождение сюжетной линии? Вот и считайте.

Постепенно мозг приспособится к творящейся перед глазами пиксельной вакханалии, и вы сможете дольше находиться в шлеме, но конкретный прогноз по времени адаптации дать сложно, тут всё индивидуально.

Похоже, Skyrim VR угораздило войти в список самых укачивающих игр для PlayStation VR, куда я также поместил бы, например, хоррор **Here They Lie** и шутер **RIGS**. И если вас ещё не тошнит от количества переизданий приключений Довакина, то нынешнее их воплощение даёт реальную возможность ощутить тошноту прямо-таки физически.

■■■

Skyrim всегда был игрой, которую любят не *за* что-то, а *вопреки*. Кривая анимация, былинные баги, не исправленные даже спустя много лет после выхода оригинала, нездоровый пафос сюжетов и сомнительная литературная ценность текстов... Но, вопреки всему этому, TES V восхищает свободой, разнообразием мира, атмосферой, а теперь ещё и тем, что ко всем этим прелестям можно почти прикоснуться.

The Elder Scrolls V: Skyrim VR – знаковый проект. В настоящий момент это самая большая и серьёзная игра для виртуальной реальности, бесхитростно обнажающая все достоинства и недостатки технологии в виде слабой графики и укачивания. Надеемся, что все извлечённые уроки пойдут на пользу как самой Bethesda, так и другим разработчикам, экспериментирующим с VR. ■

HIDDEN AGENDA

СКВЕРНОЕ ПОДРАЖАНИЕ UNTIL DAWN

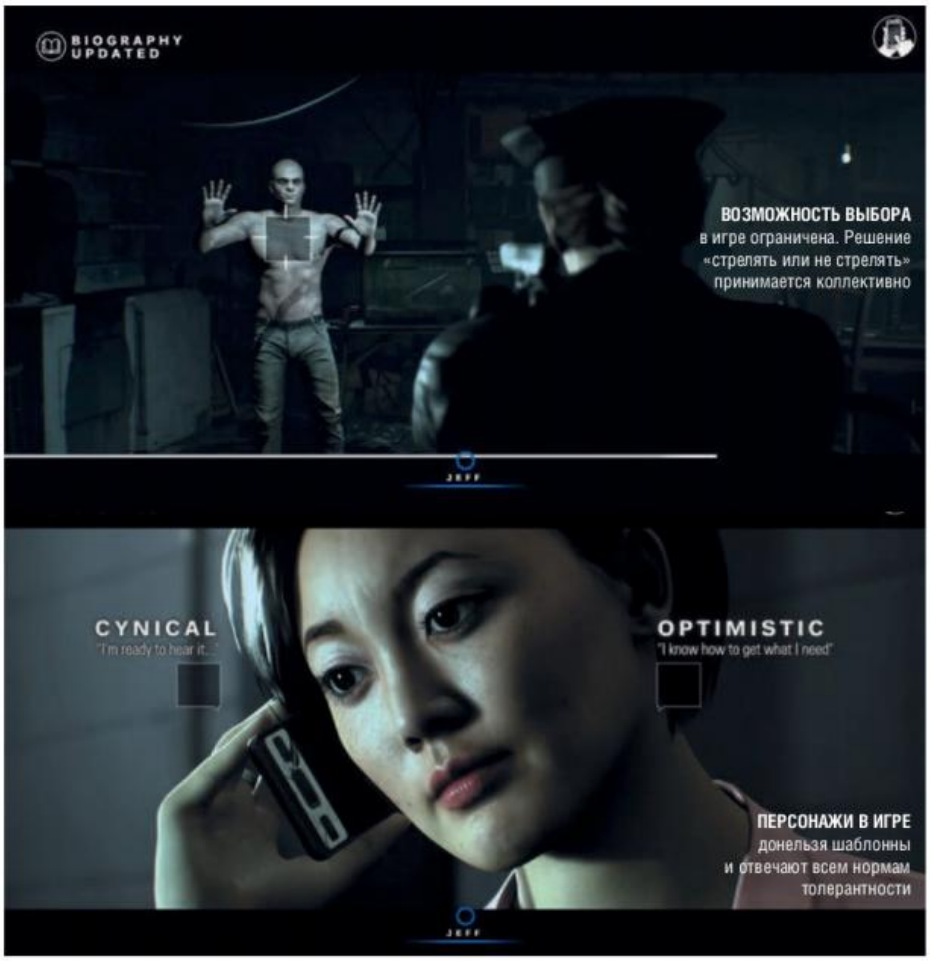
ОЛЕГ БЕЛЯЕВ

При первом запуске Hidden Agenda большинство геймеров, успевших пройти **Until Dawn** (**«Дожить до рассвета»**), посетит чувство дежавю. Невероятно похожая картинка (даже светофильтры те же), знакомая по вступительному ролику атмосфера – по сути, **Supermassive Games** создала свою же игру двухлетней давности в миниатюре. Шутка ли, в «Повестке» даже финальные титры слизаны с титров Until Dawn. Персонажи только другие, но это и понятно – никакого отношения к злоключениям двух девушек история Hidden Agenda не имеет.

ТОЛЬКО В ПРОФИЛЬ

Отряд полиции идет по следу маньяка по кличке Ловчий. Они берут убийцу с поличным и отправляют на скамью подсудимых. Сюжет мог бы на этом и закончиться, кабы не одна деталь: незадолго до смертной казни (а вы сомневались в решении американской Фемиды?) маньяк заявляет, что убивал вовсе не он, а его приятель по приюту. Дескать, не того поймали, братцы. Конечно же, прокуратура решает разобраться, временно выпускает убийцу на свободу и... А вот дальше, пожалуй, без спойлеров.

Впрочем, вся соль Hidden Agenda вовсе не в сценарии (он целиком и полностью построен на клише), а в технологии PlayLink. С помощью неё Sony пытается объединить вокруг PlayStation 4 людей, которые не любят хардкорные видеоигры, но ходят в гости к друзьям и обязательно спрашивают: *«Вась, а у тебя на двоих что-нибудь есть?»*



До недавнего времени Вася мог предложить спарринг в **Tekken 7** или любом другом файтинге, а также музыкально-ритмические радости в духе **Just Dance** и **Guitar Hero** – развлечения, вне всякого сомнения, достойные, но всё же не идущие ни в какое сравнение даже с тем, что может предложить оригинальная PlayStation. Там, если помните, компания из трёх-четырёх парней зажигала в мультиплеере второй и третьей частей **Syphon Filter**. Один диск – режим разделённого экрана – море кайфа. *«Эй, так нечестно, ты в мою половину ящика подглядывал!»* – да вы и сами это, должно быть, помните.

Как технология, PlayLink вполне может вернуть те ощущения, пусть и не совсем обычным способом. В основе идеи лежит использование консоли в качестве ретранслятора, выдающего картинку и геймплейные задачи. От игрока требуется лишь достать гаджет под управлением iOS или Android, в два нажатия подключиться к хабу и далее при помощи смартфона управлять игровым процессом.

СУТЬ «СКРЫТОЙ ПОВЕСТКИ» – в способе управления, а не в сценарии и не в постановке

В отличие от сборников игр для вечеринок, «Скрытая повестка» – это полноценный интерактивный триллер, в котором игроки при помощи смартфонов совместно определяют действия ключевых персонажей. Например, ищут улики или выбирают, стрелять или не стрелять в следующей сцене, при этом от количества «за» и «против» напрямую зависит исход. Сама консоль, как и заявлено, всего лишь транслирует картинку на экран телевизора, а контроллер можно отложить в сторону, поскольку игра даже на паузу ставится при помощи приложения для телефона.

ПРОГНИЛО ЧТО-ТО В ЭТОМ КОРОЛЕВСТВЕ

У такого решения есть как положительные, так и отрицательные стороны. Начнём с последних. На примере Hidden Agenda очень хорошо видно, что технология всё ещё жутко сырая. Например, при поиске улик между началом сцены и самой возможностью отыскать доказательства проходит некоторое время, и задержка слишком ощутима, чтобы закрыть на неё глаза. Хромает и точность отслеживания, что, прошу заметить, не зависит от модели телефона – дело в самой PlayLink или в коде продукта.

Сильно подозреваю, что именно из-за этих проблем разработчики Until Dawn даже не пытались встроить в «Повестку» развитую систему QTE-сценок. Из-за их отсутствия Hidden Agenda просто не получается воспринимать как полноценную интерактивную игру, поскольку вся интерактивность в ней сведена к поиску улик и коллективным действиям.

По сути, речь идёт о чуть более продвинутом варианте стародавней **Dragon's Lair**, где череда заранее записанных видеороликов изменялась в зависимости от принятого на том или ином этапе решения. Однако главное тут даже не это. В своём нынешнем виде Hidden Agenda – лишь технологическая демонстрация возможностей PlayLink.

Игра полностью проходится за полтора часа, не приносит никакого эстетического удовольствия и едва ли увлечёт большую компанию людей, собравшихся у телевизора с пенным напитком и чипсами. В этом смысле «Повестка» сильно напоминает прошлогоднюю **Batman: Arkham VR**. Здорово, но... всего лишь демка за непомерные деньги. В фирменном магазине PS Store за Hidden Agenda сегодня просят почти 1300 рублей, и, поверьте, это не та сумма, которую хочется спустить на откровенно экспериментальный продукт, где влияния маркетинга и «заказа партии» гораздо больше, чем самого геймплея.

■■■

И всё-таки PlayLink как технология очень интересна и (в долгосрочной перспективе) гораздо более живуча, нежели PS Move, камера EyeToy или пластиковые микрофоны для SingStar. Штука в том, что она исключает из уравнения специфические устройства, продающиеся отдельно, чем сильно расширяет аудиторию. Смартфоны сегодня есть почти у всех, а вот покупать связку из пары PS Move или дико дорогой набор **Guitar Hero Live** станет лишь завзятый игроманьяк.

Тут же и покупать ничего не надо: скачал приложение, законнектился – получаешь удовольствие. Осталось лишь исправить проблемы отклика, забить магазин играми с поддержкой новой технологии и снизить цену. ■

SPARC

СПОРТ БУДУЩЕГО

ЕВГЕНИЙ КОЖЕВНИКОВ

Свежие новости: эпоха крупных VR-проектов не наступила. Пока. Студии всё ещё делают первые шаги в освоении этой технологии. У одних получается неплохо (**Farpoint**), у других выходит лишь эффектная демонстрация возможностей, не более (**Batman: Arkham VR**). Действительно стоящие игры можно пересчитать по пальцам.

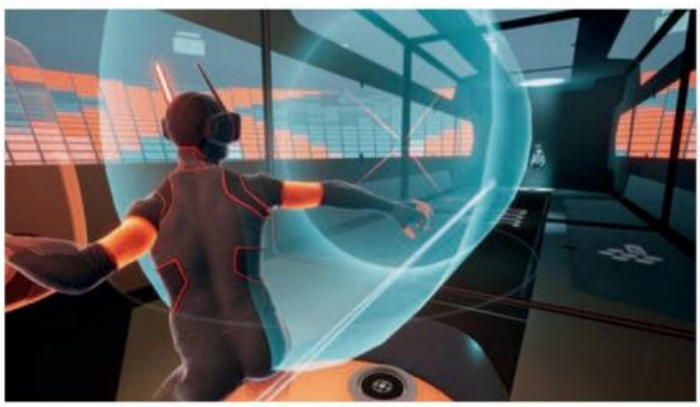
Относительно недавно эта довольно скудная библиотека пополнилась футуристическим спортивным симулятором **Sparc** от студии **CCP Games**. Немного необычный выбор для компании, что раньше выпускала проекты исключительно для вселенной **EVE Online**.

НАШИ РУКИ НЕ ДЛЯ СКУКИ

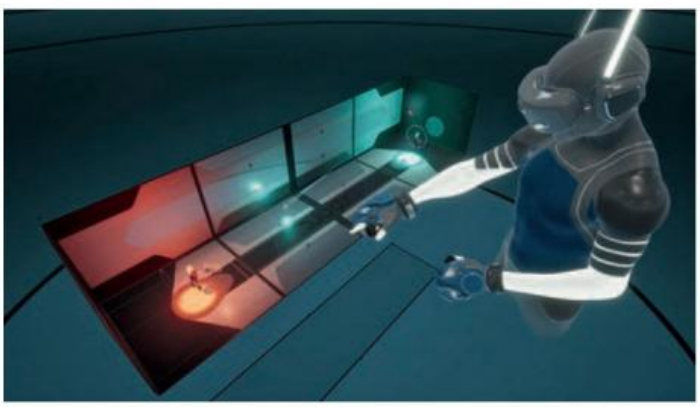
Sparc – это нечто среднее между миром киберпанковского **«Трона»** и симулятором тенниса: два игрока, два энергетических шара и одна арена, где и проходит противостояние. С помощью специальных перчаток вам нужно поразить соперника этими шарами, но помните, что свой можно ловить, а чужой – только отбивать. За каждое попадание незримый рефери присуждает очко.

От несущегося на вас мяча можно спастись разными способами. Первый – это щит. Он появляется, когда вы держите собственный шар, но хватает его ровно на одно попадание. Чтобы вновь активировать щит, нужно бросить шар за пределы зоны фола. Способ номер два – отбить перчаткой, оснащённой особым полем. Правда, такой трюк доступен не во всех режимах, но об этом ниже. И третий способ – просто увернуться. Камера фиксирует движения всего тела, не только рук.

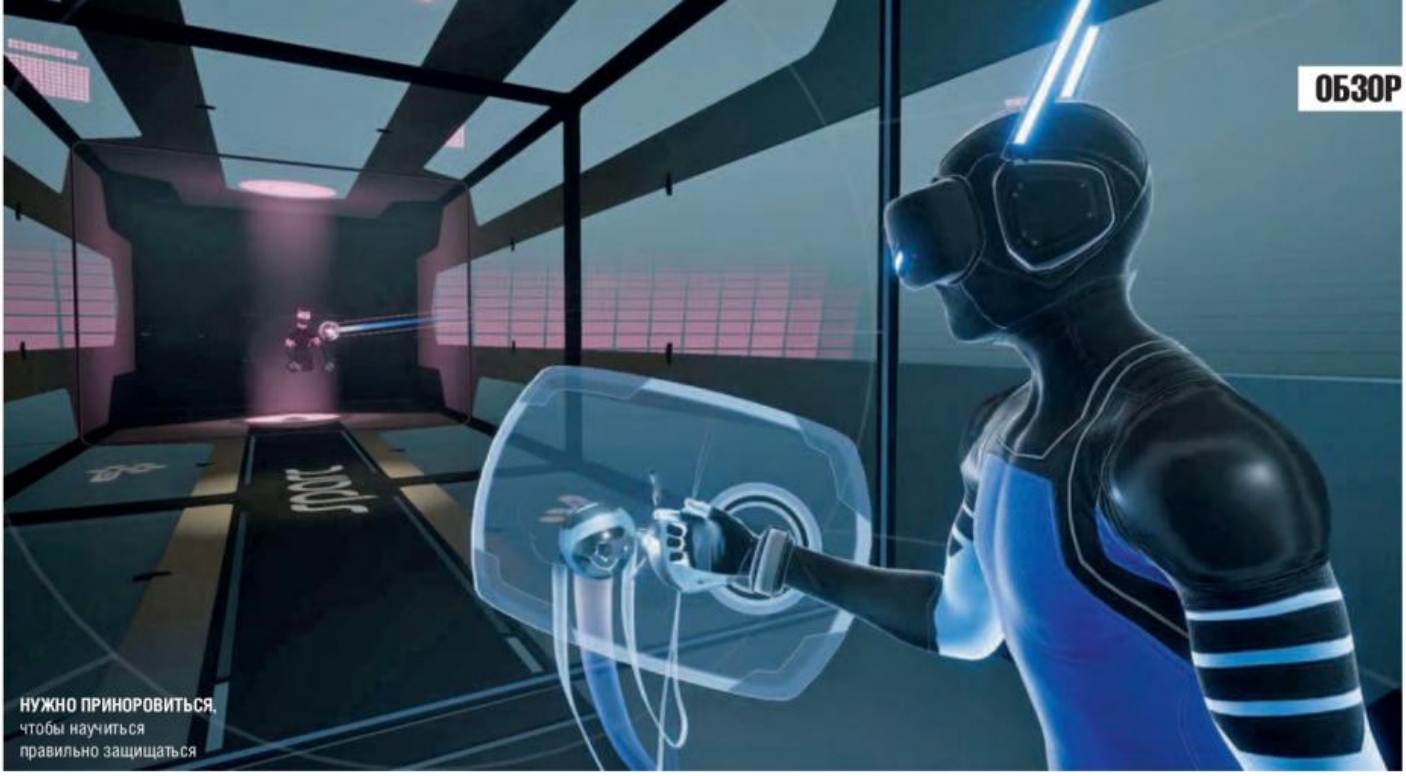
На первый взгляд кажется, что всё не так уж и сложно, но не спешите с выводами. За спинами игроков находятся особые зоны: попадая в такую у противника, вы получаете страйки. Чем больше страйков, тем крупнее и быстрее ваш шар. Закончить матч со здоровенным мячом в половину поля вряд ли получится – при попадании в соперника снаряд возвращается к прежним размерам.



КАК ПРАВИЛО, чужой страйк предпочтительнее, чем очко



АРЕНА глазами игрока-наблюдателя



НУЖНО ПРИНОРОВИТЬСЯ, чтобы научиться правильно защищаться

ЩИТ НЕ РАЗ выручит вас в трудную минуту

ОПЫТ РЕШАЕТ ВСЁ

Перед стартом подготовьте как можно больше свободного пространства. И запасную майку – игра точно заставит попотеть. Сначала вам любезно предложат кастомизировать персонажа: выбрать пол, изменить спортивную форму и надеть перчатки помоднее.

Переходим к тренировке. Здесь вас научат правильно уклоняться от шаров и метать их в мишени, активировать щит и отбивать чужие сферы. Весь уровень укладывается в пятнадцать минут, но нам показалось маловато. Перед реальным сражением советуем попрактиковаться в режиме испытаний, каждое из которых посвящено отдельной механике. Освоившись, можно переходить к самой интересной части – матчам против людей.

Сетевая игра поделена на три режима – базовый, продвинутый и экспериментальный. В первом все матчи длятся три минуты и можно отбивать шары с помощью поля на перчатках. Кто получил больше очков, тот и победил. Если время закончилось, а игроки на равных, то матч продолжается до «золотого гола» – первого попадания.

В продвинутом и, на наш взгляд, самом интересном режиме поля на перчатках нет, как нет и ограничения по времени. Зато есть три раунда, в которых нужно набрать по четыре очка. Побеждает тот, кто два раза возьмёт верх, – привычный для киберспортсменов «best of 3». Отбить подачу уже не получится, к тому же после каждого попадания по щиту шар нужно подзаряжать. Приходится предугадывать шаги соперника и думать над тактикой: например, можно постоянно уворачиваться, но в таком случае враг быстрее накопит страйки, что чревато большими неприятностями. Большими и очень быстрыми.

Можно играть от защиты и ждать броска соперника. Промажет – попробуете заработать очко или страйк, попадёт по щиту – бросьте мяч от стены в надежде, что соперник растеряется и пропустит либо ваш, либо собственный шар. А может, и оба сразу. Подумать придётся немало, к тому же опытный соперник потребует индивидуального подхода.

В последнем режиме, экспериментальном, все матчи проходят по правилам базового, но вот сама арена ромбовидна и повёрнута на сорок пять градусов. Старые стратегии здесь не сработают, так как предсказать траекторию полёта шаров очень сложно.

ВЕСЬ МИР НА ЛАДОНИ

Проблем с подключением к сессии не наблюдается. Всё работает плавно, игра никого не выкидывает в меню. В одну виртуальную зону одновременно вмещаются четыре человека, общаться с ними можно через микрофон, а особо назойливых легко «заглушить». На матч нужно занимать очередь: кто успел раньше, тот и начнёт первым.

Отметим на редкость удачный режим наблюдателя. Пока двое сражаются за звание чемпиона, пара других смотрит со стороны на маленькую площадку с миниатюрными копиями активных игроков. Подобно Годзилле или Кинг-Конгу, они нависают над ареной, а сами остаются незримыми только в третьем режиме. Признаемся, что из-за таких вот наблюдателей пару очков мы всё же пропустили.

Не обошлось и без нескольких существенных минусов. Временами рука персонажа выворачивается странным образом, из-за чего щит оказывается не там, где должен бы, а вы дарите противнику очко. Чаще всего это случается при попытках одновременно отбить чужой шар и схватить собственный. Другая печаль – мало игроков. Порой приходится ждать по десять, пятнадцать, а то и двадцать минут, прежде чем в виртуальной зоне появится хоть кто-нибудь. И чем сложнее режим, тем больше времени уходит впустую. К тому же долго прыгать в шлеме виртуальной реальности физически сложно.

■■■

Sparc – это хороший пример для будущих спортивных VR-симуляторов. CCP Games удалось создать с виду тривиальный проект с большим потенциалом тактического противостояния, и, если разработчики смогут правильно разыграть карты, у Sparc есть шанс стать чем-то большим. Конечно, ради неё вряд ли кто-то купит VR-шлем, но если он у вас уже есть, эта игра станет прекрасным дополнением. ■

ЖАНР Стратегия, ролевая игра
РАЗРАБОТЧИК Grimlore Games, THQ Nordic
ИЗДАТЕЛЬ THQ Nordic
МУЛЬТИПЛЕЕР Сеть, кооператив
ПЛАТФОРМА PC
НЕОБХОДИМО Intel Core i5 3570, 6 ГБ, 2 ГБ видео

SPELLFORCE 3

ПРИСЛУШАЙТЕСЬ: ЭТО ПОЮТ ПРИЗРАКИ!

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

– Гном-археолог? Я думала, ваш народ может только ковать оружие и пьянствовать!
– Позорный стереотип!
Знакомство героев SpellForce 3

Первая игра серии SpellForce вышла в 2003 году, смутила умы критиков и геймеров необычной концепцией, удивила красочными пейзажами и толпами экзотичного вида солдат. Уровень продаж, отзывы и оценки гарантировали появление новой франшизы, и вот третья номерная игра SpellForce бодрым голосом заявляет: *«Гибриды и химеры имеют право на жизнь и коммерческий успех!»*

КОКТЕЙЛЬ ИЗ ТАБУ

Хребет, фундамент и могучие крылья бренда SpellForce – гармоничное слияние двух жанров: стратегии в реальном времени и ролевой игры. Именно эту особенность проект гордо нёс как свой неповторимый боевой штандарт. *«Эй! – скажет кто-нибудь. – Какая неповторимость?! Элементы RPG были в Великой Стратегии* ***Warcraft 3*** *и ещё много где!»* Действительно, элементы ролевого приключения не использовали в иных жанрах только совсем уж ленивые разработчики. Но команда **EA Phenomic** совместила в SpellForce две игровые механики на равных правах и в нужных пропорциях. И в сегодняшние неспокойные дни серия гордо выделяется из мейнстрима именно этим.

ВИДЫ порой просто ошеломляют

Перед нами приквел, магический катаклизм ещё не разбросал земли мира Эо, но жизнь аборигенов далека от идиллической. Нет, драконы не проснулись и демоны не рвутся из Запредельных Измерений. Сценаристы учли требования сегодняшнего дня и сделали реверанс в сторону господ Сапковского, Перумова и, естественно, Мартина, привнёсших в жанр фэнтези мрачный реализм.

Игра встречает картинами религиозного фанатизма, политических интриг, нетерпимости и ксенофобии. Отцы приговаривают непокорных сыновей к смерти, войска зачищают деревни от коренных жителей, а на площадях казнят гадалок и знахарей. Создатели не стали заигрывать с поклонниками волшебных единорогов: рассказ об очередной глобальной напасти адресован взрослой аудитории и изобилует брутальными деталями.

ЭЛЬФИЙСКУЮ архитектуру не спутаешь с человеческой

КАВАЛЕРИЯ теснит пехоту. Наверное...

РЫЦАРИ привычно шлёпают по кровавым лужам

Среди городов и весей мира SpellForce разгорается эпидемия магической чумы, и после насыщенного пролога мы выступаем в крестовый поход против зловредных бацилл. Опытного игрока таким оборотом не удивишь, колдовской насморк и прочая пандемия бушевали ещё в **Neverwinter Nights** и **Morrowind**. Но обстоятельный подход к повествованию в SpellForce подкупит многих.

Есть и возможность скрестить мечи в мультиплеере, но разработчики из студии **Grimlore Games** делали именно сюжетную игру, как говорят за океаном – story driven.

ВРЕДНАЯ ПРИВЫЧКА – КАННИБАЛИЗМ

Откровений в духе **Final Fantasy** ждать не стоит, но сюжет SpellForce 3 увлекает. Обилие хорошо написанных и отлично озвученных диалогов, книги, дневники и записки – информация о вселенной Эо воспринимается как средство грамотного погружения в процесс.

Поклонники **The Witcher**, до сих пор пытающиеся сварить на кухне эликсир «Ласточка», снисходительно ухмыльнутся. Да, мир SpellForce не столь оригинален, не населён таким количеством выдающихся персонажей... Но в нашем приключении мы встретим вождя гоблинов, возомнившего себя богом и остро переживающего из-за собственного каннибализма, пообщаемся с орком-оборотнем и удивимся его философскому подходу к жизни, попытаемся понять слова представителя древней расы, застрявшего между жизнью и смертью и за тысячу лет так и не понявшего, что происходит. Разработчики смогли рассказать продолжительную и увлекательную историю, что в наш век победившего онлайна стоит бурно поприветствовать.

Впечатляет мир SpellForce 3 и своим масштабом. На глобальной карте появляются доступные локации, и каждая из них может занять на час-два внесюжетной активности. Изучение поселений, горных хребтов, пещер и лесов – процесс не только увлекательный, но и полезный. Дополнительные квесты

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Текст переведён на русский. Сносно переведён.

В ДРЕВНИХ РУИНАХ обосновались гоблины и прочие тунеядцы

НА РЫНКАХ, что характерно, идёт активный торг

добавят очков опыта, а из старых сундуков добываются полезные предметы.

Просторы дикой природы и многолюдность городских площадей пробуждают азарт туриста и путешественника. А имперская столица Нортандер производит сильнейшее впечатление монументальной архитектурой и сотнями горожан в кадре. Со времён нашего визита в Новиград вряд ли кто-то моделировал в игре столь убедительный город.

ПО КАНОНУ И ПРОТИВ НЕГО

Часть SpellForce 3, проходящая по ведомству RPG, богата нюансами и призывает к вдумчивому изучению возможностей. Герои обладают парой дюжин навыков, и аккуратное развитие станет ключом к финальным титрам. Инвентарь через несколько часов начинает ломиться от снаряжения, расходных материалов, шкур волков, хвостов крокодилов и прочего хлама.

Перебирать вещички можно долго и с удовольствием: правильно экипированная партия и дракона на скаку остановит, и в горящую крепость войдёт, а любой надетый картуз аккуратно отображается на модели бойца. Отметим неплохо сбалансированную экономическую систему: на барахолке у вас купят ненужные железяки, а наличность можно и нужно тратить на полезные предметы. Ох, сколько «чистокровных» RPG при всех своих достоинствах имели корявую или рудиментарную экономическую модель! В SpellForce 3 товарно-денежные отношения просты и эффективны, поэтому деньги не будут пылиться в виртуальной барсетке, было бы желание.

РАСПУСКАЯ РУКИ

По стратегической части возникают, к сожалению, некоторые неудобные вопросы к разработчикам. Правда, не ко всей целиком – например, наладить снабжение своей армии можно легко и быстро, получая при этом удовольствие от умелого распределения ограниченных людских ресурсов и обдуманного размещения лесопилок и шахт в нужных местах.

А вот боевые действия подкачали. Чтобы блеснуть тактическим талантом, придётся попотеть, влезая в дебри микроконтроля. При должной сноровке и усидчивости вы сможете-таки запереть, к примеру, узкое ущелье тяжёлыми щитоносцами, а из вашего безопасного тыла во врага полетят копья, стрелы и заклинания. Но игра всеми силами старается доказать, что лучшая схватка – это мешанина тел и жестокий хаос.

Когда два отряда по полсотни бойцов вцепляются друг в друга, отчаянно хочется нажать активную паузу и отвести раненых подальше, а вот тех умников, побежавших окружать неприятеля через полкарты, – вернуть в бой. В SpellForce 3 есть возможность использовать приёмы героев в голливудском рапиде, но остановки маятника для раздачи приказов, как в венценосной **Total War**, нет.

Масла в огонь праведного негодования подливает и не самый удачный интерфейс. Обилие мелких значков повергнет в смятение ветеранов жанра, не говоря уж об изнеженных любителях постановочных шутеров а-ля **Call of Duty: WWII**. Все элементы управления игрой функциональны и имеют определённый КПД, но хотелось бы видеть более компактную и аккуратную командную панель.

КРАСОТОЙ СПАСЁТСЯ МИР

А вот к визуальной стороне придраться сложно. Детализация мира и его обитателей – на высочайшем уровне. От дизайна персонажей откровений ждать не сто-

В SPELLFORCE 3
большой город – это именно Большой Город

ПОРТАЛЫ нужно отыскать и связать в единую сеть

ит, тролли, например, наверняка сбежали из павильона Питера Джексона. Но нарисованы и анимированы все модели просто великолепно.

SpellForce 3 не стесняется выдавать роскошные панорамные виды. Вас быстро настроят на эпический лад туманом в горных ущельях, сверкающими водопадами и могучими башнями неприступных крепостей. Обилие незначительных штрихов заставляет приближать камеру, чтобы рассмотреть кра-

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 18 часов.

бов на берегу реки или прочитать вычурные надписи на стенах Зала Правосудия.

Что до звуковой стороны проекта, отметим, что современный пресыщенный пользователь скорее обратит внимание на плохо озвученную игру, чем на игру с качественными звуковыми эффектами. Поэтому заостряем ваше внимание: SpellForce 3 озвучена очень богато! И если звоном оружия и бряцанием доспехов удивить нынче трудно, то вам гарантированы мурашки по коже, когда вы услышите *пение призраков*, знак приближающейся чумы. На музыкальном сопровождении не экономили, хоровой вокал, нежные женские партии и такая экзотика, как мощные органные вступления, гарантированно порадуют меломанов.

■■■

SpellForce 3 хороша во всём, кроме битв. Если вы готовы сражаться не только с врагом, но и с суицидальными наклонностями солдат да недостатками интерфейса, – возможно, именно в этой стратегии вы проведёте парочку ближайших месяцев. ■

ПОРАДОВАЛО:
– насыщенный сценарий;
– гармоничное слияние жанров;
– можно напрочь «залипнуть», рассматривая многочисленные детали игровой картинки;
– достойный уровень сложности.

ОГОРЧИЛО:
– склонность солдат к суициду;
– в горячке боя тактику сложно подобрать и использовать;
– интерфейс далёк от идеала.

ВЕРДИКТ
Необычная и непростая игра, подарок любителям многогранного геймплея и убедительных фантастических миров.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отменно»

ЖАНР Экшен, ARPG **РАЗРАБОТЧИК** IMGN.PRO, Fool's Theory **ИЗДАТЕЛЬ** IMGN.PRO
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PC **НЕОБХОДИМО** Intel Core i5-2400, 4 ГБ, 2 ГБ видео

SEVEN: THE DAYS LONG GONE

ВОР С ПЕРЕБИТЫМИ ПАЛЬЦАМИ

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

В закрытом обществе, где все виновны, единственное преступление – попасться. В мире воров есть только один смертный грех – глупость.

Хантер С. Томпсон

«Изометрическая ролёвка с элементами стелса от разработчиков серии игр **«Ведьмак»** в открытом постапокалиптическом мире»... Что ж, игровая индустрия знает не один пример амбициозной задумки, оказавшейся пшиком; упоминание же лучшей игры 2015 года в описании проекта скорее воспринимается как красный флаг для привлечения внимания. Поэтому на **Seven: The Days Long Gone** от польской студии **Fool's Theory** мы смотрели с надеждой, но не без скептических опасений.

...Правильно делали, что боялись.

«ПУСТЯКОВОЕ ДЕЛО», – ГОВОРИЛ ОН

А всё казалось так просто! Вошёл, забрал и вышел! Подумаешь, Гильдия строго не рекомендовала лезть в этот особняк. Но кто они такие, чтобы указывать мастеру-вору Териэлю?!

На самом деле главный герой прав, ничего сложного в обучающей миссии нет. Напротив – именно из-за того, что он оказался настолько хорош, Териэль сейчас и летит на дирижабле к тюремному острову Пе. Но быть схваченным – ещё полбеды. Самое страшное, что теперь на мозги постоянно капает древний демон Артанак, и от него никак не избавиться. Как демона засунули в голову Териэля, кто это сделал и зачем теперь они летят на Пе – о том мы вам не расскажем. Мир Seven – пожалуй, лучшее, что есть в игре, а мы и так уже много выложили.

Главная сюжетная линия же здесь просто... есть. Нельзя сказать, что она унылая, непроработанная и без неожиданных поворотов, просто при прохождении складывается ощущение, что сюжетка нужна только чтоб познакомить игрока со всеми локациями. Вот тут у нас тюрьма, тут цитадель одной из фракций, а это столица – добро пожаловать! Скорее всего, это связано с тем, что по пути к следующей цели или просто во время изучения Пе вы обязательно наткнётесь на побочный квест (привет, **«Скайрим»**).

И вот что-что, а второстепенные задания в Seven тащат на себе всю игру наравне с сеттингом. Ни один квест из пройденных нами не повторяется и не звучит как «сходи-принеси-убей». Для примера расскажем о самом первом задании Дома охотников. Если в **Horizon Zero Dawn** мы просто убивали машины и добывали с них трофеи, то в Seven по звуку ищем на болоте гуля, якобы проглотившего часы вашего богатенького работодателя...

А если просят что-то выкрасть из некого особняка, то действовать можно как минимум тремя способами. Например, найти обходной путь (и он наверняка не один!) и, используя ловушки, приманки и дротики, тихо добраться до цели. Либо убить одного из охранников, надеть его форму и, не привлекая лишнего внимания, выполнить задуманное. Наконец, ещё одна опция: с мечом в каждой руке и штурмовой винтовкой за спиной зачистить всё здание. Проще говоря, вариативности вдоволь! И так повсеместно.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Текст полностью локализован. Но играть здесь удобнее на английском.

3D В БУКВАЛЬНОМ СМЫСЛЕ

Другая особенность Seven – вертикальность ландшафта. Уровни многоэтажны, и добраться можно почти до любой видимой точки. Увы, есть и неприятные особенности.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЁМ: PC
СКОЛЬКО: 26 часов.

НЕОДНОЗНАЧНАЯ ТУТ и система прокачки. Если кратко, то вместо получения опыта мы ищем способности и ресурсы для их освоения

ПОСМОТРИТЕ сначала на левый скриншот, а затем на правый. Чувствуете масштаб трагедии?

Одно из них – сложность ориентирования, особенно при изометрической камере. Не всегда понятно, куда можно забраться и откуда безопасно прыгать. Всё, что над персонажем, отсекается, чтобы видеть героя, и вы то и дело упираетесь головой в потолок или встречаетесь на лестнице с противником. Но главное – *очень* часто возникают вопросы «как мне туда попасть?» и «куда мне, чёрт подери, идти?» В игре, где вертикальный геймплей и передвижение возведены в абсолют, карта плоская, и высота не чувствуется совсем.

Но всё становится ещё хуже, когда начинаешь вникать в игровой процесс. Здесь много нелогичных геймдизайнерских решений, усугублённых общей сыростью проекта. По логике Fool's Theory, красться на глазах у всех – это подозрительно. Ага. Тогда почему можно спокойно передвигаться кувырками (что, кстати, быстрее, чем бегом)?

С убитых врагов можно снять всё – от оружия до ботинок. Но ни один торговец не может позволить себе купить всё это добро, разве только на что-то обменяет. При этом инвентарь у них не обновляется. Если вы скупили (или стащили) все аптечки у алхимика, больше они у него не появятся.

И таких примеров много. Хуже всего то, что игра попросту *сырая*. Похоже, весь отдел тестирования ушёл в отпуск где-то за два-три месяца до релиза, других объяснений такого безобразия у нас просто нет. Мы наткнулись на три бага, которые попросту не давали пройти дальше, приходилось перезагружать старые сохранения или вовсе пропускать квесты и возвращаться к ним после патча.

И это только сюжетные баги, ошибки в логике квестов. Технические же – вылеты, пропадание и наложение звука, вылеты из катсцен и прочее – мы даже не считали. К счастью, техподдержка быстро отвечает на письма и безостановочно штампует патчи, но это пока не меняет положения дел кардинально.

■■■

У Fool's Theory получилась затягивающая и глубокая во всех смыслах ролёвка. В неё хочется уйти с головой, но покамест это просто больно. Смерть или тупиковая ситуация, спровоцированная очередным багом или нелогичной механикой, злит и в конечном счёте напрочь убивает всё желание играть.■

ПОРАДОВАЛО:
– замечательный мир;
– оригинальные квесты;
– разнообразие путей прохождения заданий;
– вертикальность ландшафта.

ОГОРЧИЛО:
– прорва разнообразных багов;
– нелогичность некоторых дизайнерских решений;
– сложность ориентирования в многоэтажном мире.

ВЕРДИКТ
Seven: The Days Long Gone совмещает в себе разные жанры и любопытный сеттинг, но, к сожалению, требует доработки. Когда игру отполируют, можно будет без колебаний добавить к оценке целый балл, но пока со знакомством стоит повременить.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,5
«Неплохо»

ЖАНР Квест
РАЗРАБОТЧИК KING Art
ИЗДАТЕЛЬ THQ Nordic
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Q9650, 8 ГБ, 2 ГБ видео

BLACK MIRROR

КОШМАРНОЕ ПРОКЛЯТИЕ МРАЧНЫХ ЧЕРТОГОВ

ЕЛИЗАВЕТА ПОЛЯКОВА

Первая **The Black Mirror**, выпущенная в 2003 году чешской студией **Future Games**, по праву считается классикой среди всех любителей адвенчур подвида point-n-click.

Её сиквел, а затем и третья часть уже от **Cranberry Productions** так и не смогли переплюнуть оригинал, но у них хотя бы получилось сыграть на ностальгии фанатов. Почти та же атмосфера запустения и уныния в английской деревушке под названием Уиллоу-Крик и в её окрестностях по-прежнему притягивали к себе внимание, а готический замок Чёрное Зеркало манил неразгаданными тайнами.

И вот, спустя семь лет, вышло переосмысление серии мрачных квестов, за которое на сей раз отвечала немецкая **KING Art**.

ЕЩЁ ОДИН ИЗ РОДА ГОРДОНОВ

Шотландия, первая половина XX века. Дэвид Гордон, богатый наследник знатной семьи и просто галантный джентльмен, приезжает в своё родовое поместье вскоре после того, как узнаёт о смерти отца.

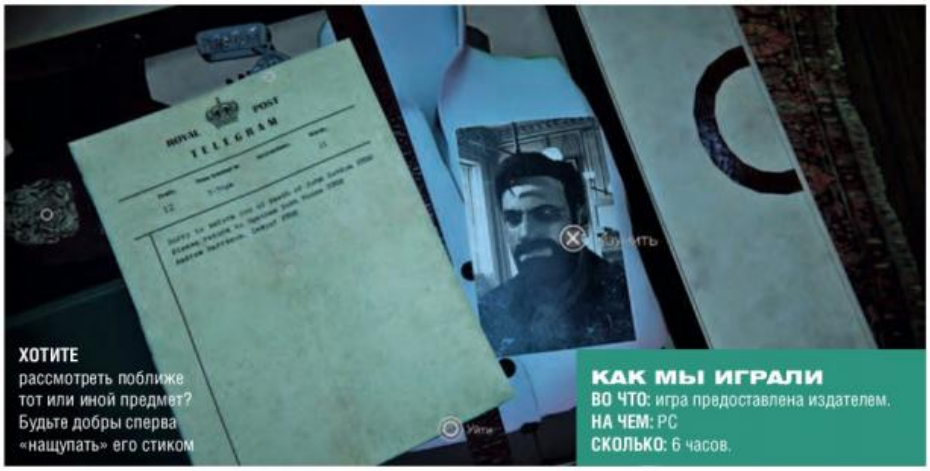
Там его встречают... не слишком дружелюбно. Жильцы замка понимают, что приехал герой строго по делу, а значит, и церемониться с ним нечего. Все постоянно намекают нам на то, что он пока ещё не хозяин поместья, а всего лишь сын покойного владельца. Но увы, времени на то, чтобы заслужить доверие неприветливых обывателей, нам не дадут, потому что игра проходится за какие-то пять-шесть часов.

Небольшая продолжительность игрового процесса сказывается и на сюжетной составляющей **Black Mirror**. Новая игра несёт в себе ту же идею, что и оригинал, но напрочь лишена всех тех элементов погружения, благодаря которым запомнилась прошлая серия. Да, здесь тоже есть замок и некое подобие окрестных земель (по ним можно свободно перемещаться), однако это не спасает от камерности происходящего. Иными словами, играется и ощущается это всё как один большой эпизод из сезона с тремя такими же.

Впрочем, мрачная готическая атмосфера в духе Лавкрафта искупает многие недостатки. Окружение проработано и впрямь хорошо: игра света и тени смягчает все мелкие шероховатости. А вот персонажи

ПОХОЖЕ, что ни один квест уже никогда не сможет избавиться от синдрома заезженной геймплейной механики

ЕДИНСТВЕННЫЙ персонаж, хоть немного успевающий раскрыться как личность



ХОТИТЕ рассмотреть поближе тот или иной предмет? Будьте добры сперва «нащупать» его стиком

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: 6 часов.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Посредственные субтитры на русском языке. Где-то перевод частично или полностью отсутствует, а местами и весь текст куда-то пропадает.

оставляют желать лучшего. Лица будто сделаны из воска, дёрганая анимация мимики и жестов не позволяет поверить в происходящее на экране...

ВОПРОСЫ БЕЗ ОТВЕТОВ

Что же касается квестовой части, то тут всё довольно сдержанно. Есть несколько однотипных головоломок, связанных с физикой предметов, и иного рода загадок. Однако все они не требуют напряжения мозгов.

Фишка с видениями главного героя, продвигаемая во время какой-никакой рекламной кампании, увы, тоже разочаровывает. Их смысл, по сути, в том, чтобы передать события прошлого. Взаимодействие с видениями происходит путем щелчка по искрящейся области, вот и всё. Никакого восстановления очерёдности произошедшего, как, например, в **The Vanishing of Ethan Carter**, ждать не приходится.

Сама же история в игре не дотягивает до той, что была рассказана в оригинальной трилогии. Местом действия на этот раз выбрали Шотландию вместо Англии, причём более раннего периода. Мода на обустройство интерьеров уже другая, но, в сущности, это ничего толком не изменило, потому как замок – он и в Африке замок.

Леди Маргарет – та же Виктория из прошлой серии, чопорная аристократка преклонного возраста, из которой слова не вытянешь. А дворецкий мистер Маккинон подменяет собой Бейтса, который благодаря отлично прописанному характеру утирает нос своему подражателю на раз-два.

Впрочем, всё это можно списать на личное восприятие произведения, но бесчисленные технические проблемы омрачают знакомство с Black Mirror...

ЛАБИРИНТЫ ДОЛГИХ ЗАГРУЗОК

Нарекания прежде всего вызывает система взаимодействия персонажа с предметами обстановки. Управление заточено скорее под геймпад, нежели под клавиатуру и мышь, что осложняет дело. Открытые пространства уже «не прокликиваются» курсором, как раньше, а изучать вещи в инвентаре вас принуждают самым детальным образом. При этом физике, которой подчинено здесь многое, явно уделили слишком мало внимания при «полировке» игры.

Простейший пример: когда персонажам необходимо дотянуться до какого-то предмета, они не просто подходят к нему вплотную, а как бы «подползают», передвигаясь не совсем обычным образом. Глюк или же недоработка физической модели? Как бы то ни было, переход в полноценное 3D отнюдь не ключевая проблема игры, а вот скверная оптимизация – ещё как!

Главный герой крайне нерасторопен: медленно ходит, неспешно бегает, а круги наворачивает и вовсе со скоростью заторможенной улитки. Похожая проблема наблюдалась и в **Syberia 3**, где случайно свернуть не в ту локацию было обычным делом.

Кроме того, Black Mirror страдает от переизбытка QTE и кое-как сработанной системы выбора реплик в диалогах. Сделано всё это не совсем удачно и не вполне к месту, скорее – просто «для галочки», потому что никакого *«он это запомнит»* за принятыми решениями не следует.

Наконец, раздражают тягомотные загрузочные экраны. Некоторые локации в игре, хоть они и просторны, отделены от других долго маячащим перед глазами чёрным экраном. Досадные паузы случаются даже между катсценами.

■■■

Black Mirror образца 2017-го – смелый, но провальный технически и просто нишевый продукт, рассчитывающий на внимание игроков за счёт собрата-оригинала. Разработчики попытались внести разнообразие, показав свою версию «Чёрного зеркала», но, кажется, забыли о том, что сделало прежнюю серию такой популярной.

Оригинальная The Black Mirror медленно погружала в свой жуткий мирок. События развивались неторопливо, а большое количество незаурядных локаций убеждало нас в том, что авторы основательно подошли к придуманной ими истории. И так оно и было. Старые части имели чёткую композицию. Новая же явно не знает, с какой стороны к этому подойти. Она быстро проходится и так же быстро забывается.

Не такого возвращения классики мы ждали. ■

ПОРАДОВАЛО:
— атмосфера готического хоррора;
— новая интерпретация событий оригинала.

ОГОРЧИЛО:
— набившие оскомину QTE;
— невменяемая анимация персонажей;
— зачем-то прикрученный выбор в диалогах;
— проблемы с оптимизацией;
— скучные геймплейные решения.

ВЕРДИКТ
Не самое лучшее переосмысление некогда успешной серии квестов в жанре ужасов. Если вы ни разу не играли в оригинальную трилогию, но хотите познакомиться с историей «Чёрного зеркала» поближе, начинать с конца не советуем.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
5,0
«Сносно»

ЖАНР Танцы!
РАЗРАБОТЧИК Ubisoft Paris, Ubisoft Pune, Ubisoft Shanghai
ИЗДАТЕЛЬ Ubisoft
МУЛЬТИПЛЕЕР Локальный
ПЛАТФОРМА PS4, XONE, Switch, PS3, X360, Wii

JUST DANCE 2018

ТАНЦУЮТ ВСЕ!

ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ

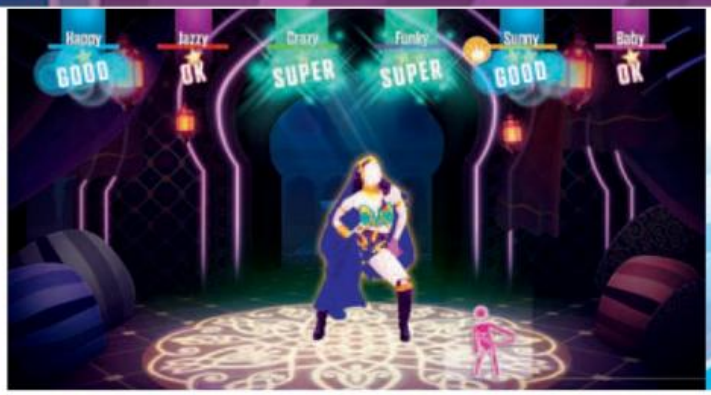
Just Dance 2018 очень похожа на прошлогодний выпуск серии: весь интерфейс и структура меню почти идентичны, и плясать под знакомые хитовые треки так же забавно. Танцевальный симулятор от **Ubisoft** не переосмысливает жанр и не несёт в себе ничего, кроме приятного и довольно полезного времяпровождения. Требовать от игры большего, в принципе, имеет смысл, но даже в таком виде она справляется со своей задачей на ура.

ТАНЦЫ ДЛЯ ВСЕХ

Геймплейно **Just Dance 2018** верна традициям ритмических игр, где игроки пытаются чётко «зеркалить» танцующих на экране персонажей и одновременно получать удовольствие от музыки. Для подобных развлечений раньше требовалось покупать дополнительные устройства к консолям: например, **PlayStation Move** или **Kinect** от **Xbox**. В наше же время достаточно скачать на смартфон приложение **Just Dance Controller** и подключить к тому же wi-fi, что и консоль. Приложение отлично работает. Впрочем, можно остаться и «старовером» с упомянутыми Move, если они у вас уже есть.

Танцы в Just Dance требуют внимания и полного включения в процесс на любом уровне сложности. А когда ещё «батлишь» с друзьями, то просыпается азарт и желание в точности повторять непростые для обычного человека танцевальные связки.

Помимо сложности на восприятие сильно влияет сама музыка. В JD достаточно лиричных треков вроде **Side To Side** от Арианы Гранде и Ники Минаж или хитовой **Shape of You** Эда Ширана – они не требуют от игрока резких выпадов и дина-



ПАРНЫЕ СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЕ ТАНЦЫ в Just Dance – одна из главных причин приносить игру на шумные вечеринки

мики движений. Российским же танцорам Ubisoft подарила ностальгическую и ритмически стабильную песню «**Солнышко**» от группы **Demo**.

Есть и традиционно быстрые треки: например, культовая **Footloose** группы **Top Culture** (оригинал пел Кенни Логгинс). Составители не забыли и о поклонниках K-pop, добавив в стартовый список песню **Bubble Pop!** от группы **HyunA**. В общем, почти каждый фанат танцевальной музыки найдёт здесь то, что ему по вкусу и подо что он хотел бы сразиться на условном танцевальном ринге.

ЗАЖИГАЕМ НА ТАНЦПОЛЕ!

Танцоры на экране весьма пластичны и гибки, поэтому быстро и точно схватывать показываемые ими «па» непросто даже игроку с хореографической подготовкой. Но это лишь на первых порах.

Сами движения выучить и запомнить нетрудно, однако соблюдать их последовательность в точности как танцоры на экране сложновато. Внизу экрана выводятся подсказки, помогающие подстроиться, но резкая смена связки неминуемо приводит к ошибке по вине не игрока, но геймдизайна.

И всё же есть один секрет: в Just Dance 2018 необязательно в точности попадать в такт задаваемым ИИ степам или идеально повторять волну руками и следовать скручиваниям корпуса – достаточно сосредоточиться на движениях контроллера, считывающего жесты одной руки. Именно

ДЕТСКИЙ РЕЖИМ такой же яркий, как и остальные виды развлечений, но более симпатичный

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: пятнадцать часов (а вы попрыгайте больше!)

МЫ НЕ УПУСТИЛИ СЛУЧАЯ замутить эпический турнир по Just Dance 2018 на нашем Twitch-канале

с устройства начисляются очки, повышающие рейтинг игрока.

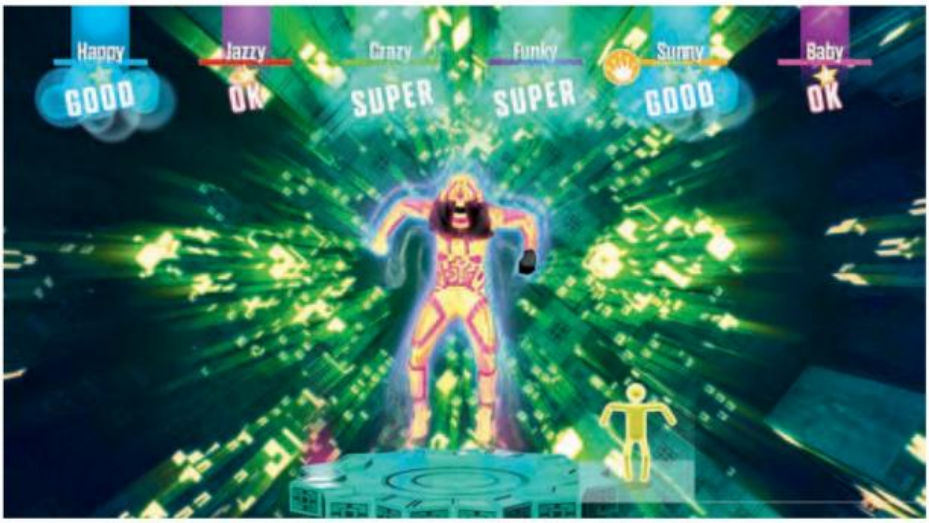
JD 2018, как и прошлые выпуски цикла, развивает чувство ритма и моторику, но стать техничным танцовщиком, играя в неё, всё же сложно. Нужны хореографическая база и постоянная практика. Just Dance не для профи (*автор этого текста – профессиональный хореограф.* – Прим. редакции) и идеальна для рядовых любителей активного досуга. Танцуя каждый день, и правда можно сбросить пару лишних килограммов, но при условии правильного питания и стабильного сна. Специально для этого есть режим **Sweat,** показывающий количество сожжённых в танце калорий, что может служить мотиватором для каждодневного разучивания танцевальных движений и углубления в суть игры.

ОНЛАЙНОВАЯ ПОДПИСКА И РЕЖИМ ДЛЯ ДЕТЕЙ

Just Dance, подобно серии **Gran Turismo**, пытается быть эдакой субкультурой для фанатов. Тех, кто при наличии стремлений и толики таланта дотанцовывается до соревнований и кубков различного масштаба. Недаром который год народ активно соревнуется в Just Dance, популяризуя идеологию танца и вербуя в армию Just Dance новых «бойцов».

Но даже самых преданных может отпугнуть решение Ubisoft ввести платную подписку: сервис **Unlimited** обещают пополнять новым контентом и разными сюрпризами каждые тридцать дней. За определённую сумму игрок может подписаться на двадцать четыре часа, месяц, три месяца или целый год. По подписке же игроку доступен внушительный каталог из трёхсот с лишним песен. Вероятно, мы не увидим Just Dance 2023 или 2049 – на смену ежегодным выпускам придёт постоянно обновляемый условно-бесплатный танцевальный сервис. Что, в принципе, не так уж плохо для преданного сообщества.

В свою очередь, новый режим **Kids Mode** не предлагает ничего необычного – его придумали для детей, в нём более простые связки под детскую музыку, без



ИГРА ДАРИТ ШАНС стать истинным королём танцпола даже тем, у кого нет превосходных начальных данны

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Меню и почти весь текст, кроме некоторых элементов интерфейса и названий песен, на русском языке.

соревновательного подтекста. Художники оформили детские номера ярким арт-дизайном, а специалисты по психомоторике вроде как продумали полезную хореографию. Детский раздел – по сути, грамотный маркетинг, потому что почти любые, даже бесструктурные танцы развивают психомоторику пляшущего ребёнка. В прошлых выпусках Just Dance в основном плейлисте уже были песни для маленьких танцоров.

БРЮЗЖАНИЕ ХОРЕОГРАФА

Всё-таки в Just Dance 2018 мало по-настоящему прорывных элементов. Это очередная игра про танцы в хорошей компании. Ubisoft могли бы вывести жанр на новый виток развития: например, сделать режим VR, где был бы аватар живого соперника, пытающегося перетанцевать вас, находясь на другом континенте.

Можно было бы активно прививать культуру танца: с помощью игры рассказывать историю становления хип-хопа или мюзиклов 1950-х годов. Или придумать режим уроков по классическим, историко-бытовым и народным танцам мира.

Было бы здорово выпустить и добавить поддержку специальных ковриков со стрелочками для считывания танцевальных степов – наподобие тех, что делает **Konami** для своего танцевально-аркадного хита **Dance Dance Revolution**...

Словом, со своими ресурсами Ubisoft могла бы и поэкспериментировать с форматом и сделать свою серию недосягаемым эталоном жанра! Но пока этого не происходит.

■■■

На выходе мы имеем качественный развлекательный продукт с платной подпиской на эксклюзивный контент. Тем не менее Just Dance 2018 всё равно умудряется дарить приятные эмоции от забавных танцевальных вечеров в компании друзей и родственников. Но преданным поклонникам уже хочется чего-то большего... ■

ПОРАДОВАЛО:
– разнообразные популярные песни;
– милый арт-дизайн;
– увлекательные танцы;
– отличное развлечение для компании.

ОГОРЧИЛО:
– режим для детей не привносит нового;
– Just Dance всё ещё не умеет считывать движения всего тела;
– отсутствие свежих идей.

ВЕРДИКТ
Очередная часть уже ставшей культовой танцевальной серии от Ubisoft. В ней есть всё, чтобы побудить полюбить танцы всех-всех-всех.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,5
«Достойно»

НЕРВНАЯ ДУЭЛЬ

ГОТОВЫ ЛИ ВЫ К ЖАРКИМ БАТАЛИЯМ?

ЕСЛИ ВЫ ВСЕРЬЁЗ ВОЗЬМЁТЕСЬ перечислять, за что в своё время так любили **Quake III**, то в конечном итоге, вероятнее всего, назовёте хардкорность. Успел взять рокетлаунчер с респа на полсекунды раньше противника, выжил на последних 5% здоровья, заметил врага чуть раньше, чем он тебя... Если вдуматься, то победы складывались из месяцев тренировок, литров пота и километров нервов. И тем ценнее они были, тем больше удовольствия приносили.

QUAKE CHAMPIONS играет на тех же струнах геймерской души, возвращая в нашу жизнь незабываемые схватки, требующие полной отдачи, где вожделенная победа может улизнуть буквально из-под самого носа! Правда, сегодня геймеру помимо навыков и стальных нервов ещё не повредит наличие хорошего железа – вроде широкоформатного **UltraWide-монитора от LG**. Ведь в нервной дуэли, когда сходятся равные по силе противники, исход схватки может решить даже самый незначительный эпизод, в котором вы проявили себя лучше соперника. Пусть в итоге ваш стол трещит от напряжения, а мышка с клавиатурой дымятся – если вы вырвали победу, оно того стоило!

YOU WIN
Orbb313
3
2
FRAGS
DMG
ACC%
HITS
11
2973
28%
97/500
MORE STATS
NEXT
3
1
2
1
1
1
LG

ОРУЖИЕ В QUAKE CHAMPIONS

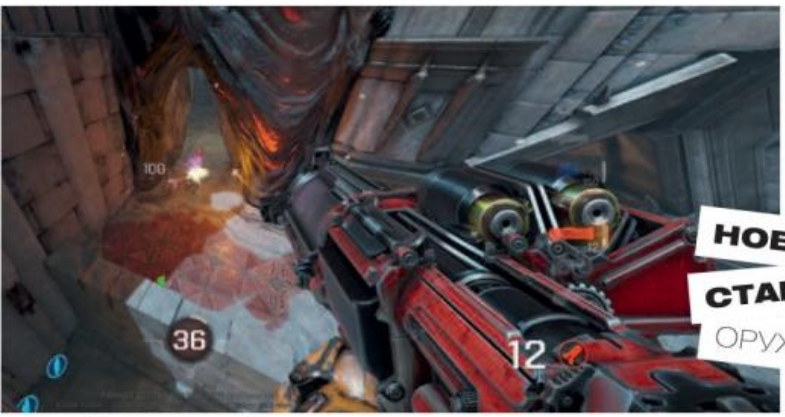
КАК ЛЕГКО НАБИТЬ ФРАГИ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

Серия **Quake** уже не один десяток лет привлекает самых брутальных геймеров независимо от возраста, пола и политических взглядов. Кто-то отмечает эффектную готическую стилистику, кого-то влечёт чистый драйв, но кое-кто ценит Quake в первую очередь за проработку футуристических пушек. Арсенал **Quake Champions** невелик, но каждое орудие убиения опять же детально проработано и имеет свои уникальные качества.

УЧИМСЯ НАБИВАТЬ ФРАГИ НА LG ULTRAWIDE

Как вы догадались, сегодня мы рассмотрим арсенал чемпионов и рискнём дать несколько советов, которые помогут сократить тернистый путь в Quake Champions от мальчика для битья до элитного бойца. А чтобы рассмотреть смертельный арсенал в мельчайших деталях, мы воспользовались монитором LG UltraWide, чего и вам искренне желаем. Ведь именно благодаря соотношению сторон 21:9 вы будете не только лучше видеть, но и физически ощущать пушку в ваших руках. Кроме того, монитор UltraWide обеспечит вам преимущество перед соперниками благодаря расширенному «боковому зрению». Первый выстрелил – первый убил.



НОВОЕ СТАРОЕ ОРУЖИЕ

ВЫБРАВ СТИЛЬ ИГРЫ, выбирайте то оружие, что станет в ваших оцифрованных руках ультимативной заявкой на победу. Попытаемся дать вам ценные подсказки, ведь именно для этого мы долго выслушивали нашего эксперта, который недавно вернулся с залитых кровью арен Quake Champions и до сих пор возбуждённо потирает руки, выпучив покрасневшие глаза.

ПО СТАРОЙ ДОБРОЙ ТРАДИЦИИ у нас есть средство ближнего боя. **Механическая перчатка** со встроенной дисковой пилой служит неброским украшением игры, не более. Можно попытаться запилить кого-нибудь насмерть, но ваши оппоненты точно будут вооружены огнестрельным или энергетическим оружием. Можно попробовать перчатку в сочетании с таким убойным бонусом, как четверной урон, но смысла в этом исчезающе мало: любое дистанционное оружие при подборе такого усиления проявит себя гораздо лучше.

ГВОЗДОМЁТ (NAILGUN) примечателен в первую очередь тем, что его снаряды-гвозди пробивают броню, игнорируя любое её значение. На каждом уровне броня разбросана в избытке, и участники битвы всегда таскают на себе какое-то её количество, так что это свойство стоит признать полезным. Урон гвоздомёт наносит средний, а вот по скорострельности уступает пулемёту. Так что если вы стали обладателем призового четверного урона, лучше переключиться на пулемёт, никакая броня ваших жертв уже не спасёт, а гвоздомёт утратит свои козыри.

ПУЛЕМЁТ (MACHINGUN) обладает впечатляющей скорострельностью, но его урон показался нам недостаточно высоким. Оснащен снайперским прицелом, который увеличивает причиняемый ущерб.

Но использовать пулемёт в таком режиме – не лучшее решение. Снайперское прицеливание мало того, что лишает вас нормального обзора, оно ещё и снижает скорострельность, главное достоинство пулемёта. Высокий разброс пуль станет плюсом: тщательно прицеливаться попросту некогда, и, поливая недругов свинцовым дождём, вы обязательно попадёте в цель, даже не будучи Василием Зайцевым.

На пулемёт имеет смысл переключиться, если вам повезло отхватить тот самый волшебный приз, увеличивающий урон в четыре раза. Оружие хорошо себя проявляет, если нужно добить врагов, уже истрёпанных вами или другими бойцами.

ДРОБОВИК (SHOTGUN) не меняется, кажется, с первого своего появления в трёхмерных шутерах. В мире Quake Champions это мощное двуствольное ружье, незаменимое при стрельбе в упор и на малых дистанциях. Разброс дроби особо ценен, так как большинство противников передвигается с немалой скоростью и скачет по арене не хуже весёлых пациентов районной психбольницы.

Тщательно целиться из дробовика не нужно, но полному счастью препятствует низкая скорострельность. Освойте простой трюк: использовать в перестрелке дальнобойное оружие на большой дистанции, но держать наготове двустволку на случай перехода к близкому контакту. Своевременное переключение на дробовик неприятно удивит соперника.

Если вы внимательно исследуете арену, то сможете найти отличное место для засады с дробовиком: многие длинные коридоры выходят в залы небольших размеров. Затаившись в углу возле выхода из коридора, вы сможете подло и эффективно стрелять картечью в спину выбегающим.

НОВИНКА МЕСТНОГО ОРУЖЕЙНОГО ЛАРЬКА, по версии локализаторов, носит откровенно странное название **«Тройник» (Tri-bolt)**. Речь идёт не о девайсе для розеток, а о легком гранатомёте. Это оружие освоить удастся лишь самым терпеливым. Стреляет тройник тремя, как несложно догадаться, миниатюрными гранатами, которые вонзаются в любую поверхность – или в чью-либо тушку – и взрываются с небольшой отсрочкой.

Каждый взрыв наносит 10 единиц урона. Для сравнения: один метко пущенный из скорострельного гвоздомёта снаряд наносит 12 единиц ущерба. А со скорострельностью у тройника большие проблемы. Не менее велики проблемы с дальностью стрельбы: заряды быстро теряют скорость и вонзаются в пол на смешном расстоянии от стрелка.

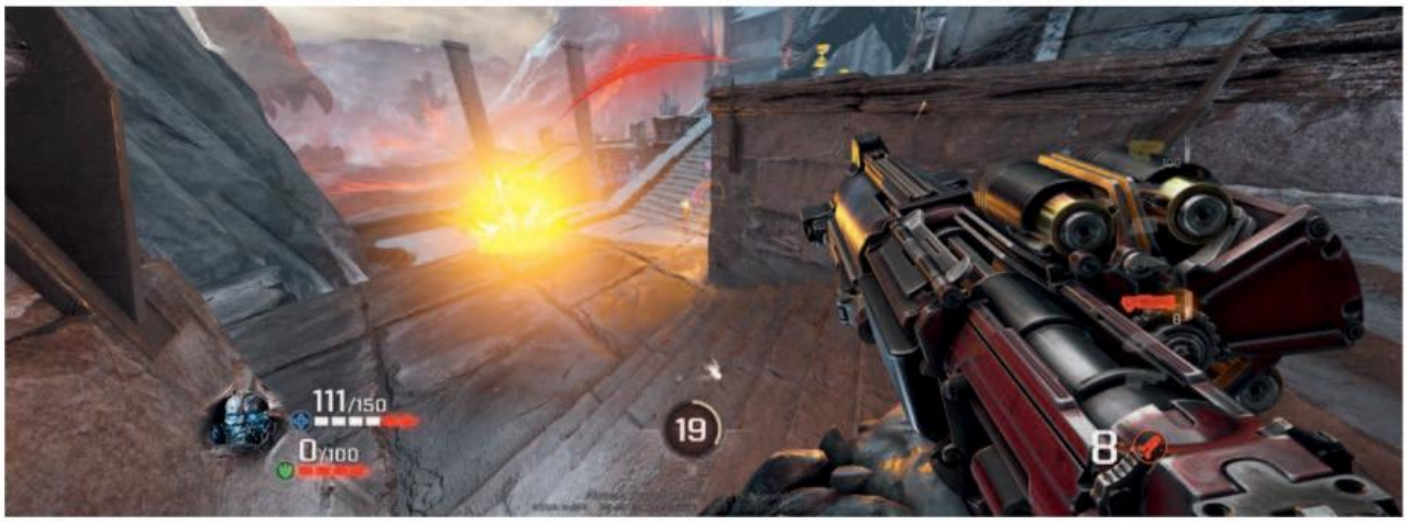
Тем не менее можно эффективно использовать Tri-bolt в небольших закрытых пространствах, где у соперников нет свободы манёвра. Также это оружие неплохо показывает себя при спешном отступлении (иными словами, при паническом бегстве). Пытаясь смыться от превосходящих сил врага, стреляйте в пол и стены за собой. Гранаты тройника будут взрываться у вас за спиной, нанося урон преследователям.

ОТЛИЧНЫМ ВЫБОРОМ ДЛЯ ИГРОКОВ, не привыкших к безжалостным скоростям Quake, станет молниемёт **(Lightning Gun)**. Эта пушка выстреливает непрерывный луч убойного электричества, и ключевое слово здесь – непрерывный. Все ваши цели будут постоянно перемещаться во всех трёх измерениях, а молниемёт позволит постоянно сопровождать соперника лучом, наносящим 7 единиц урона с каждым прикосновением.

При должной ловкости с вашей стороны врага не спасут даже прыжки на гравитационных батутах (их немало на каждой арене). Вы сможете без труда сопровождать электролучом соперника даже в воздухе. Молниемёт хорош на любой дистанции, и, пожалуй, это самое универсальное оружие в игре. Настоящим чемпионом станет тот, кто быстро освоит танец смерти: быстрое перемещение возле или вокруг противника, не выпуская цель из непрерывного луча молний. Будьте внимательны к боезапасу, молниемёт разряжается довольно быстро.

ROCKET LAUNCHER локализаторы назвали сленговым «Ракетница», хотя ракетницей в подлунном мире обычно называют сигнальный пистолет. Пусковая установка стоит того, чтобы начать матч с поиска именно её. Ваша ракета достанет врага в самых отдалённых частях уровня, но лучше всего проявляет себя на средних и малых дистанциях.

Попадание ракеты наносит 90 единиц урона, а при использовании Zoom урон увеличивается. Чтобы достичь максимального эффекта, стоит освоить полумистическое искусство предугадывания движений противника. Практика показывает, что опытные бойцы Quake Champions с успехом запускают ракеты в ту точку, где неприятель очутится в следующий миг. Часто ваши соперники будут совершать особо высокие прыжки или спрыгивать сверху, находясь в воздухе две-три секунды. Предугадать место приземления прыгуна совсем не сложно, так что не забудьте поприветствовать товарища ракетой.



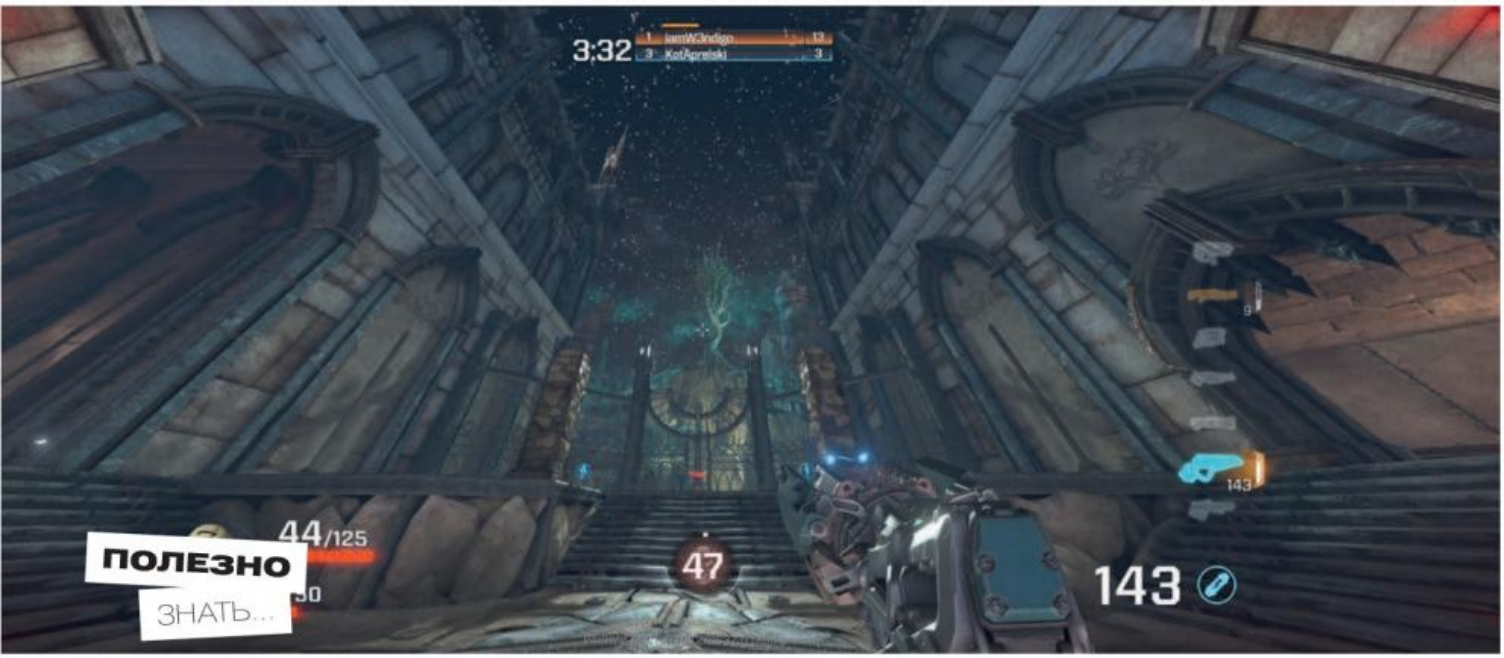
СТАРАЙТЕСЬ ВЫСТРЕЛИТЬ с упреждением под ноги сопернику или в стену возле него, прямое попадание ракетой выполнить непросто, а взрыв о любую поверхность может затронуть сразу нескольких врагов. Особенно хороши ракеты в тесных коридорах и коварных тупиках, где сложно укрыться от взрывной волны.

Не забыли разработчики и о легендарном Rocket Jump. Если во время прыжка выстрелить вниз, взрывная волна подбросит вас к недостижимым уголкам арены. Неопытные игроки постоянно совершают таким образом довольно корявые самоубийства. Недостатки Rocket Launcher – невысокая скорость ракет и малый боезапас.

И, ПО НАШЕМУ МНЕНИЮ, лучшим оружием Quake Champions стал легендарный **Rail Gun**, величаемый здесь **рельсотроном**. Высокий урон от единичного выстрела совмещён с максимальной дальностью стрельбы и точностью.

С рельсовой пушкой в руках можно драться в любых условиях, но ближние стычки могут закончиться фатально для вас из-за медленной перезарядки. Только с рельсотроном в Quake Champions можно отыгрывать снайпера и блеснуть тактической смекалкой. На каждой арене найдётся место, откуда простреливается значительная часть уровня и где до стрелка добраться не так-то просто. Поиск такой точки может отнять немало времени, но игра стоит свеч.

С использованием zoom-прицела вы при должной сноровке вообще не подпустите к себе соперников, которые не всегда смогут сообразить, откуда прилетел заряд рельсотрона. Снайперское прицеливание к тому же увеличивает урон на 10 единиц. Вооружившись «рельсой», будьте всегда готовы к переключению на другой ствол, если дело дошло до потасовки нос к носу.



ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ...

И НЕСКОЛЬКО ОБЩИХ СОВЕТОВ по обращению с оружием на аренах Quake Champions.

Боеприпасы в игре заканчиваются быстрее, чем многие привыкли. Но, подобрав, к примеру, ракетную установку, вы заметите, что новая появляется на том же месте буквально через несколько секунд. Есть смысл немного потоптаться там для получения ценного трофея и заполнить боекомплект.

На старте каждого забега вашей первой целью должно быть получение хорошего оружия, изначально в руках у вас ухудшенная версия пулемёта, дробовика или гвоздомёта. Отслеживайте места появления бонусов, усиливающих выстрел, обладание таким призом может быстро вывести вас в лидеры по количеству фрагов.

■■■

АРСЕНАЛ ЧЕМПИОНА нельзя назвать большим, но все экземпляры дают возможности по поиску своего стиля игры и по проведению экспериментов. А для мультиплеерного шутера это важнейшее условие успеха. ■

ЧЕМПИОНЫ В QUAKE CHAMPIONS

ОТ РЕЙНДЖЕРА ДО БЛАСКОВИЦА

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

Одно из главных отличий Quake Champions от предыдущих частей, как можно догадаться по названию, – появление чемпионов. Если вы хотите знать разницу между ними и эффективно использовать их способности, то эта статья именно для вас.

РАСПРЫЖКА ВМЕСТЕ С LG ULTRAWIDE

А чтобы сполна погрузиться в атмосферу командных перестрелок и побоищ, где каждый сам за себя, мы отправились на боевые арены с монитором LG UltraWide. Обзор, открывающийся благодаря соотношению сторон 21:9, не только создаст полный эффект присутствия, но и обеспечит неоспоримое преимущество перед врагами благодаря увеличенному полю зрения.

RANGER

МОРПЕХ ЧЕРВОТОЧИНЫ

РЕЙНДЖЕР впервые появился в первой части **Quake**, за него можно было поиграть и в **Quake 3: Arena**. Это единственный чемпион, который будет с момента релиза доступен всем и каждому. Его активная способность – Сфера Рока – выпускает снаряд, наносящий урон любому задетому противнику. В это время можно активировать способность ещё раз, чтобы перенестись на место сферы. Если же этого не сделать, то она взорвётся через секунду после столкновения с поверхностью.

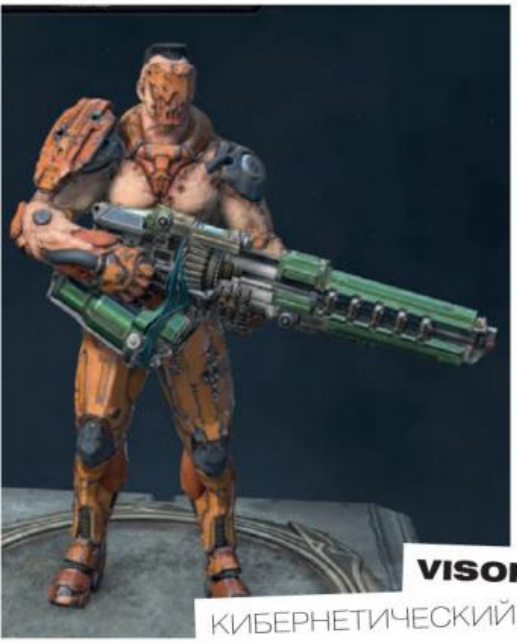
СФЕРА РОКА не только даёт Рейнджеру преимущество в мобильности, но и наносит большое количество урона, особенно в узких коридорах, когда шанс промахнуться минимален. К тому же при своевременной повторной активации, когда сфера проходит сквозь противника, можно совершить телефраг – моментально убить врага, переместившись на его место. Кстати, именно так и был уничтожен Шуб-Ниггурат, финальный босс Quake.

Пассивная же способность Рейнджера снижает урон по нему на 20% от собственных выстрелов из любого оружия. Она прямо-таки намекает на то, что именно этот чемпион лучше прочих пригоден для рокетджампов.

SCALEBEARER
ГАЛАКТИЧЕСКИЙ ПОЛКОВОДЕЦ

SCALEBEARER (или Броненосец в русской локализации) совершенно новый персонаж, придуманный специально для Quake Champions. Броненосец полностью оправдывает своё имя: его очки здоровья и брони выше, чем у остальных персонажей, но одновременно его хитбокс больше, а скорость передвижения ниже. Компенсирует эту неспешность активная способность «Напролом!». Словно поезд, Scalebearer совершает почти неуправляемый рывок вперёд и разрывает любого, кто попадётся на пути. Одновременно с этим снижается входящий урон, благодаря чему этот навык эффективен как для атаки врага с ракетницей, так и для быстрого выхода из боя.

ПАССИВНОЕ УМЕНИЕ «Здоровяк» чем-то похоже на «Напролом!». Если Броненосец врежется на большой скорости во врага или упадёт на него сверху, тот получит дополнительный урон. Так что если на арене вы оказались в бою против этого крепыша, играйте против него осторожно, держась на безопасном расстоянии.



VISOR
КИБЕРНЕТИЧЕСКИЙ КЛОН

ПРОВИДЕЦ (Визор) – киберклон российского производства прямиком из Quake 3: Arena. Его «Пронизывающий взгляд» один в один похож на «Инфразрение» Роковой Вдовы из **Overwatch** – он просвечивает всех противников, будь они за стенкой или в невидимости. Стоит ли говорить, что при игре против него на картах, где есть открытое пространство и рельсотрон в придачу, лучше осторожней (или, наоборот, как можно более быстро и непредсказуемо) выглядывать из-за угла.

КАК ГОВОРЯТ разработчики, Визор – очень упёртый и всё делает по-своему. Например, в последнем патче всем героям была добавлена возможность набирать скорость зажатием клавиши «вперёд». Всем, кроме Визора. Дело в том, что в теории его пассивка даёт возможность развивать бесконечную скорость с помощью стрейфджампа. На практике же всё не совсем так – на картах киберклону просто негде развернуться, и он разгоняется куда медленнее остальных персонажей.

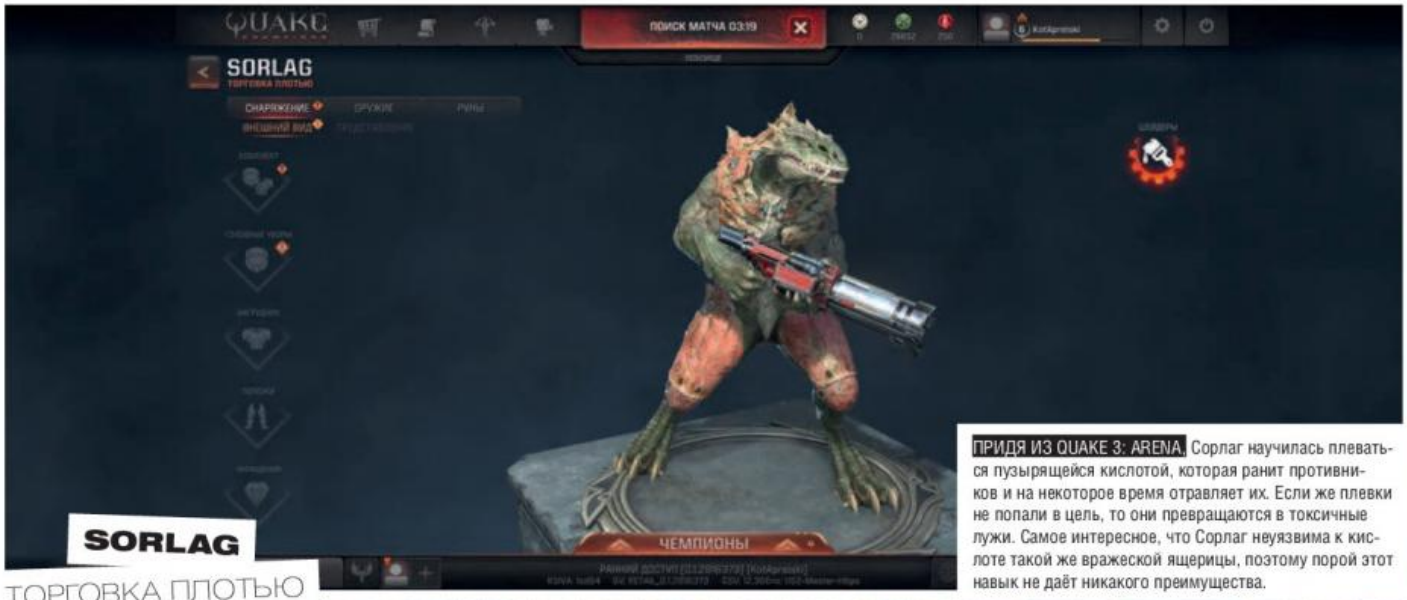
ANARKI
ПАНК-ТРАНСГУМАНИСТ

ЕЩЁ ОДИН ЧЕМПИОН из Quake 3: Arena, дерзкий панк Анарки, считается одним из самых быстрых и юрких персонажей. Всё это благодаря ховерборду, с помощью которого он достиг лучшего контроля полёта во время прыжка. За свою мобильность Анарки расплачивается малым количеством очков боеспособности, хотя и тут всё не так просто.

БЛАГОДАРЯ АКТИВНОЙ СПОСОБНОСТИ «Адреналин» панк может моментально восстановить здоровье. При этом он повысит его максимальный уровень и получит бонус к скорости на несколько секунд. Проблема лишь в том, что во время инъекции Анарки не может стрелять, поэтому её стоит использовать в критических ситуациях, когда единственная надежда – быстро скрыться. К тому же для панка движение – это жизнь. Даже когда Анарки не движется, он всё равно издаёт звук, и его можно услышать.

ПОЛНОСТЬЮ НОВАЯ ГЕРОИНЯ во вселенной Quake. Как и Анарки, Никс – невероятно быстрый чемпион с малым количеством здоровья и высокой мобильностью. Её особенность в том, что во время прыжка она может отталкиваться от стен, тем самым уходя от противника и перелетая большие пропасти.

КУДА ИНТЕРЕСНЕЕ её активный навык – «Призрачный шаг». Используя его, Никс перемещается в другое измерение, становясь одновременно и невидимой, и неуязвимой. Выходя же из него, она мгновенно убивает противника на месте своего появления. Использовать «Призрачный шаг» можно разными способами. Например, если во время дуэли с противником вы понимаете, что бой проигран, вы можете мгновенно выйти из него и добежать до ближайшей аптечки. Или можно, наоборот, выйти из другого измерения вне поля видимости противника и добить его. Этим же навыком можно и инициировать атаку, сбив оппонента с толку.



SORLAG
ТОРГОВКА ПЛОТЬЮ

ПРИДЯ ИЗ QUAKE 3: ARENA, Сорлаг научилась плевать-ся пузырящейся кислотой, которая ранит противни-ков и на некоторое время отравляет их. Если же плевки не попали в цель, то они превращаются в токсичные лужи. Самое интересное, что Сорлаг неуязвима к кис-лоте такой же вражеской ящерицы, поэтому порой этот навык не даёт никакого преимущества.

УМЕНИЕ СОРЛАГ очень эффективно на близкой дистанции, когда шанс промахнуться плевками минимален. Также кислотой можно блокировать узкие коридоры, спасаясь от противника или, наоборот, не давая ему возможности безболезненно скрыться.

CLUTCH
ПРОБУЖДЁННЫЙ МЕХАНИЗМ

СРЕДИ БОЛЕЕ ИЛИ МЕНЕЕ ПОХОЖИХ ЧЕМПИОНОВ в новой Quake есть один нетипичный для серии – Клатч. Этот большой неповоротливый робот выступает в роли «танка», и вся игра за него строится вокруг его основной способности – щита.

НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД может показаться, что за Клатча надо играть от обороны, но это вовсе не так. Самая правильная стратегия – выставить щит и быстро сократить дистанцию с противником с помощью рывка. После этого, если у противника ракетница, дробовик или рельсотрон, надо поймать паузу между выстрелами, нанести ответный удар и уйти обратно под защиту – одновременно стрелять и держать щит нельзя. Следите за тем, чтобы щит соприкасался с землёй, иначе можно получить урон от сплэша. Если же у противника в руках молниемёт или гвоздомёт, стоит дважды оценить ваши силы: из-за огромного хитбокса Клатч становится лёгкой мишенью.

КАК НИ СТРАННО, в новой Quake есть и герой поддержки, который, однако, может не только лечить, но и калечить. Галина, новая для серии героиня, умеет ставить тотем, который одновременно восстанавливает здоровье союзникам и наносит урон противнику. После лечения тотем становится неактивен, но включается заново при установке следующего.

GALENA
НЕЧЕСТИВЫЙ ПАЛАДИН

ТОТЕМ иногда используют для инициации боя: после получения урона можно отойти за него. Это не только восстанавливает здоровье, но и не даёт противнику спокойно сократить дистанцию – ему приходится либо отвлекаться на тотем и уничтожать его, либо вовсе отказываться от идеи сближаться. Также игроки очень любят использовать тотемы в ключевых точках, будь то выход из телепорта или точка появления брони. Поэтому, играя против Галины, будьте вдвойне внимательней, а то ненароком можно подорваться.

SLASH
КОРОЛЕВА ЛЕЗВИЙ

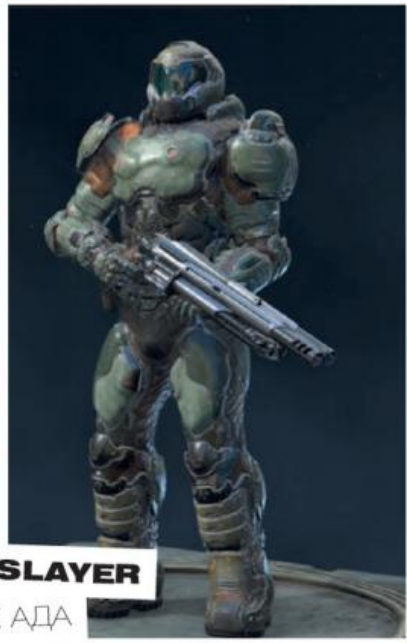
СЛЭШ – это ещё один небольшой и манёвренный персонаж в Quake Champions. Одна из её особенностей – возможность скользить на большой скорости сразу же после прыжка, нажав клавишу приседания. Использование такого стиля передвижения не только уменьшает хитбокс, но и даёт возможность проходить повороты, не теряя при этом темп.

ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ АКТИВНОГО УМЕНИЯ Слэш оставляет за собой след из плазмы, который наносит урон любому коснувшемуся его противнику. Если активировать способность повторно, след взорвётся. Для этого навыка есть несколько вариантов применения. Например, с его помощью можно захватить контроль над ключевыми точками (заминировать квадру за секунду до её появления). Чаще плазменный след используют для безопасного выхода из боя, избавления от «хвоста» или просто для нанесения дополнительного урона в толпе противников. В совокупности со скоростью этот навык становится невероятно полезным в умелых руках.

B.J. BLAZKOWICZ
ОДИН ЧЕЛОВЕК – ЦЕЛАЯ АРМИЯ

В QUAKE CHAMPIONS есть не только персонажи этой серии, но и герои других игр от **Bethesda** (и **id Software**). Так, на жестокие побоища заглянул и главный защитник американской идеи – Би-Джей Блэсковиц.

НЕТРУДНО ДОГАДАТЬСЯ, каково основное умение Бласко, – стрельба по-македонски. Никаких секретов тут нет: как и в недавнем сиквеле **Wolfenstein**, Террор-Билли берёт по стволу в каждую руку и начинает разносить всё на своём пути. Но одновременно с существенной прибавкой к урону увеличивается и скорость расхода патронов, так что при использовании способности будьте осторожны.



DOOM SLAYER
ПУТНИК АДА

САМЫЙ ЗЛОЙ ЧЕМПИОН новой Quake. Настолько злой, что он готов бросить всё и дубасить своих противников голыми руками. И это не шутка – Палач Рока, активировав режим берсерка, начинает раздавать тумаки направо и налево. Крайне мощная способность вблизи, но на расстоянии проку от неё ноль, так что стоит правильно оценить ситуацию перед её использованием.

ИЗ ПАССИВНЫХ ЖЕ СПОСОБНОСТЕЙ у Палача Рока есть двойной прыжок. Простая способность на деле оказывается невероятно полезной: при использовании второго прыжка можно уворачиваться от ракет. А ещё он молчит. Всегда. И это тоже пассивка.

KEEL
ВОСКРЕШЁННАЯ БОЕВАЯ МАШИНА

ПЕРСОНАЖ QUAKE 3: ARENA, добавленный в Champions совсем недавно. По всем характеристикам Keel подходит под описание «танка» – много здоровья и брони, но мало скорости.

ЕГО ОСНОВНОЕ УМЕНИЕ – заградительный огонь. С его помощью Keel может заряжать и выстреливать зараз до пяти гранат, которые восстанавливаются со временем. Благодаря тому, что гранаты отскакивают от стен и детонируют не сразу, ими можно контролировать ключевые точки на арене, оставлять как ловушки для преследователей или же закидать ими узкий проход – никто живым оттуда уже не выйдет.

■■■

И НА ЭТОМ РАЗРАБОТЧИКИ НЕ ОСТАНОВЯТСЯ. Находясь в раннем доступе, Quake Champions постоянно меняется. Выходят новые патчи с балансными правками, добавляются новые карты и режимы. Кто знает, что будет происходить на Кровавом Ковенанте через полгода? ■

ЖАНР:
космическая опера, фантастика, приключения
РЕЖИССЁР:
Райан Джонсон
В РОЛЯХ:
Дэйзи Ридли, Марк Хэмилл, Кэрри Фишер, Джон Бойега
ПРЕМЬЕРА В РОССИИ:
14 декабря 2017 года
ВОЗРАСТНОЙ РЕЙТИНГ:
16+

ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ: ПОСЛЕДНИЕ ДЖЕДАИ

ФАНАТЫ НАНОСЯТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ

Два года назад «**Пробуждение Силы**» расколо ло поклонников «**Звёздных войн**» на два лагеря. Одни считали, что седьмой эпизод отлично справляется с возрождением саги, возвращает её к корням, да и вообще это прекрасное кино с обаятельными и живыми персонажами. Другие же обвиняли Дж. Дж. Абрамса в трусости, так как ничего нового он показать не решился, а вектор развития франшизы куда примитивнее всего того, что было в признанной неканонической «расширенной вселенной». Что ж, «**Последние джедаи**», судя по всему, сделают пропасть между этими двумя группами ещё шире и, возможно, переманят кого-то с одного края на другой.

КАПИТАН ФАЗМА
в фильме... хм... есть

СИЛА ПЕРЕМЕН

Начинается фильм с грандиозной космической баталии, которая по накалу и драматизму превосходит даже финальную битву из предыдущего эпизода. Наконец-то нам показывают самые настоящие звёздные *войны*. Эксперимент со сменой тона в «**Изгой-Один**» оправдал себя, так что теперь и основная трилогия может позволить себе трагические случайности и глупые смерти. Даже если повстанцы выигрывают бой, зрителю дают понять и прочувствовать, какой ценой далась эта победа. От сказки про космических рыцарей с лазерными мечами такого не ожидаешь. И это лишь один из множества сюрпризов.

Райана Джонсона, который написал и поставил «Последних джедаев», в принципе, нельзя упрекнуть в отсутствии оригинальности. Восьмой эпизод получился, пожалуй, самым постмодернистским во всей саге. В нём непривычно мало сказочности, непривычно много юмора и целый шквал сцен, которые просто немыслимы в «Звёздных войнах» старого образца. Иногда кажется, что ещё чуть-чуть, и Джонсон всё перетряхнёт так, что франшиза изменится навсегда, но...

Лучшей иллюстрацией служит одна из открывающих сцен. Рэй стоит на скале и протягивает световой меч постаревшему Люку. Тот берёт его и... швыряет через плечо в море. Браво! Лучшей развязки для сюжетного «крючка» двухгодичной давности и придумать нельзя.

НЕ ТЕ ДРОИДЫ, ЧТО ВЫ ИЩЕТЕ

Хотя иногда Джонсону хватает храбрости по-настоящему удивлять и даже злить зрителя. Так, например, все тайны «Пробуждения Силы», вокруг которых возникло столько теорий, как логичных, так и сумасбродных, режиссёр развеивает решительно и бескомпромиссно. Как поётся в одной песне: «Но в один момент ужаснётся свет, лишь узнав о том, что подвоха нет». Можно долго спорить, оправдан сей ход или нет, но это свежо – по крайней мере, для «Звёздных войн».

При этом чувствуется, что картина снималась фанатом и для фанатов. Как и в последнем «**Человеке-пауке**», там полным-полно сцен, созданных по принципу «а что, если?..». Что, если гиперпрыжок звездолёта использовать не по назначению? Что, если кто-то поймёт, какого маху дал орден джедаев в трилогии приквелов? Что, если в схватке использовать Силу несколько иначе?

В сцене боя ближе к финалу можно даже увидеть пару приёмов из фанатской инструкции по применению

ДА, ЛЮК ПОСТАРЕЛ, но новым Йодой его назвать никак нельзя

КАЙЛО РЕН всё ещё склонен к вспышкам ярости. Но уже гораздо меньше

светового меча, давно гуляющей по интернету. Некоторые диалоги тоже будто бы заимствованы из реальной жизни, взять хотя бы разговор Рэй и Люка.

– Расскажи мне, что такое Сила.

– Ну, это способность джедаев управлять людьми и двигать предметы.

– Восхитительно. Чушь от первого слова до последнего.

Это же типичная беседа знатока ЗВ с неофитом.

ДЫРА В БРОНЕ

Проблема в том, что все потрясающие сцены с трудом увязываются в единую картину. Сюжет «Последних джедаев» построен по принципу игровых квестов. «Герой, у нас возникла проблема. Отправляйся в точку А и принеси нам вещь В. Если получится, следуй в пункт С».

Не сказать, что в оригинальной трилогии всё было иначе (в конце концов, Лукас просто копировал структуру стандартного мифа), но там эта схема хотя бы не бросалась в глаза. И когда отдельные выдающиеся эпизоды и эффектные сюжетные линии перебиваются чем-то донельзя клишированным, возникает диссонанс.

Вот у нас в одной части галактики корабль повстанцев из последних сил уходит от гигантского «звёздного разрушителя», в другой – Люк делится крамольными откровениями о джедаях, а в третьей... в третьей Финн ходит по казино в поисках квестового NPC. Дух захватывает, не правда ли?

Возникает ощущение, будто персонажа просто надо было куда-нибудь пристроить, чтобы оправдать его наличие в картине. При этом напарница бывшего штурмовика, девушка Роуз, прописана на порядок интереснее героя Джона Бойеги. У неё богатая биография, яркий характер, и через неё Джонсон показывает, чем живут простые люди, на чей век пришлось правление Первого Ордена.

А Финн... Финн просто забавный и смелый. Так же, как По Дэмерон – просто сорвиголова, а Рэй – просто чистая душой и наивная девушка. Ни один из троицы основных героев не раскрывается больше, чем в «Пробуждении Силы». Оскар Айзек и Дэйзи Ридли – прекрасные актёры, но их персонажи не меняются в сравнении с предыдущей лентой.

Зато прекрасно растёт над собой Кайло Рен в исполнении Адама Драйвера. Теперь это ещё более неоднозначный антагонист, который постоянно балансирует на грани между злодеем и антигероем. И да, позорное поражение в конце «Пробуждения Силы» он с лихвой искупает потрясающим поединком на световых мечах ближе к финалу фильма.

Но фанатов «Звёздных войн» наверняка сильнее всего волнует, как же там Люк Скайуокер. Что с ним? Он герой или злодей? Почему на постере он выглядит столь зловеще? Скажем лишь то, что Марк Хэмилл сыграл свою лучшую роль на большом экране. Один из эпизодов с его участием закономерно вызвал в зале настоящую бурю оваций. Изо всех сил берегитесь спойлеров!

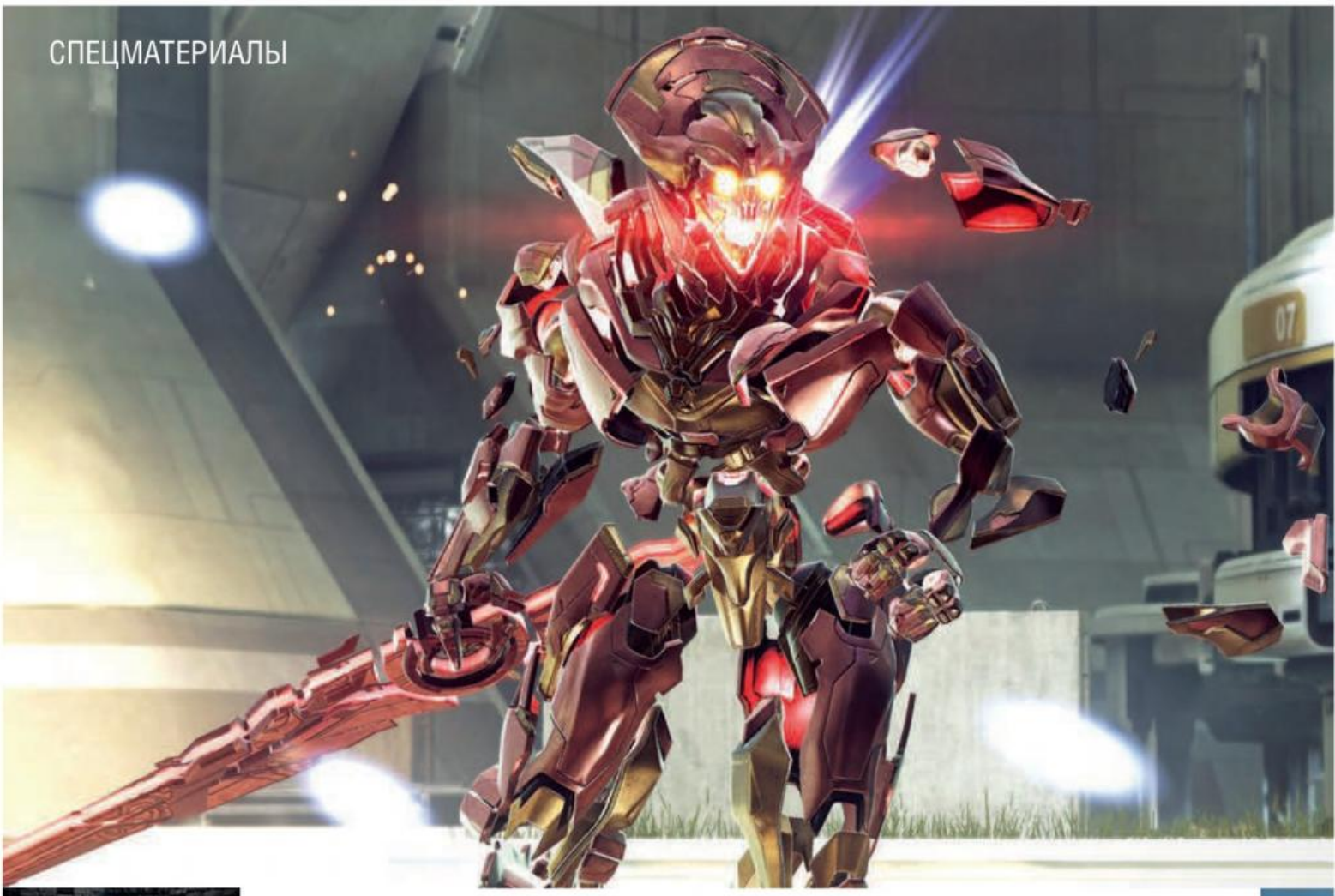
■■■

«Последние джедаи» оставляют двоякое впечатление. Неожиданные повороты, фансервис, блестящие актёрские работы радуют, но создаётся ощущение, что картина могла быть ещё сильнее. Ближе к завершению сюжет почти заходит на новую территорию «серой» морали, куда уже совершал осторожную вылазку «Изгой-Один».

Однако за шаг до грани фильм возвращается в привычную для саги колею. Будто Райан Джонсон резко вспомнил, что «Звёздные войны» всегда были простой историей о противостоянии добра и зла, и решил, что не ему, простому смертному, это менять.

Перед нами мозаика из цитат, накопившихся вопросов к Лукасу и старому канону, а также переворачивания с ног на голову устоявшихся правил. «Последние джедаи» – самый необычный эпизод «Звёздных войн». Фанатов он либо приведёт в восторг, либо разозлит до истерики. ■

ПРИМЕРНО С ТАКИМ ЛИЦОМ вы будете сидеть в конце фильма



«ОФИЦИАНТ, НЕСИТЕ GTA!»

ИГРОВЫЕ СЕРВИСЫ И С ЧЕМ ИХ ЕДЯТ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Уже достаточно давно игровая индустрия из тусовки энтузиастов, гиков и творцов превратилась в бизнес. Бизнес огромных масштабов, суровый и беспощадный. Все эти истории вокруг заоблачных ценников, систем защиты, лутбоксов и прочих вещей, которые отравляют жизнь обычным игрокам, плотно обосновались в новостях. Но даже в безжалостном бизнесе есть свои светлые моменты.

Мы решили пройтись по разным популярным площадкам и посмотреть, какие недостатки у них есть сейчас, а главное – что приятного они могут предложить игрокам, осталось ли там место для щедрости, полезных и интересных задумок и прочих позитивных вещей.

STEAM

Само собой, первым делом в голову приходит **Steam**. О цифровом магазине **Valve** от Гейба Ньюэлла знают сейчас, наверное, все. Ну, или почти все. Самая обширная библиотека игр, самые крупные скидки, самое многочисленное сообщество, в общем, всё самое-самое-самое.

Плюсов у Steam хватает. Количество разнообразных игр там перевалило уже за пятнадцать тысяч, а чуть ли не в любой праздник проводятся шикарные акции: на зимней, например, **GTA 5** и третий **«Ведьмак»** сбросили аж по 60% стоимости, а отдельные проекты – и того больше.

СЕЙЧАС АКЦИИ STEAM удивляют куда меньше, но в своё время именно они задавали моду

И ДА, ОТДЕЛЬНО стоит упомянуть такой прекрасный сайт, как steamgifts.com, где игроки бесплатно «разыгрывают» лишние копии игр среди других пользователей сервиса. Шанс выиграть невелик, но иногда всё же удается отхватить какие-нибудь проекты. И это безумно приятно!

STEAM В СВОЁ ВРЕМЯ стал главной надеждой инди-разработчиков на светлое будущее. Он же сейчас эту надежду активно и «убивает»

Отдельного внимания заслуживают побочные активности, вроде системы карточек или наград. В Valve постоянно придумывают, как превратить процесс покупки во что-то по-настоящему творческое. Так, играя в игры, можно зарабатывать карты, которые потом продаются за реальные деньги или меняются на всякие полезности. Некоторые, накопив карт, умудряются продать их за сумму, которой достаточно на покупку новенького ААА-проекта.

А несколько лет назад в новогодние праздники за самые разные действия, вроде заполнения профиля или достижения в какой-то конкретной игре, можно было получать «угли». Накопил достаточное количество – обменял на подарок. И призы порой выпадали впечатляющие: коллекция классических **Fallout**, например.

Но главное, что отличает Steam от всех конкурентов, – это развитая инфраструктура и огромное количество побочных сервисов. Тут есть и социальная сеть, и мастерская, где можно продавать свои моды, и встроенный функционал, вроде возможности делать скриншоты или поддерживать голосовую связь с друзьями, и системы достижений, и списки желаемого, и отправка подарков, и облачные сохранения, и автоматические обновления, и даже возможность спрятать раздражающие проекты с глаз долой. Да, само собой, всем этим уже никого не удивишь, но по количеству и качеству функционала продукт Valve – лидер. Причём новые идеи появляются у них, как правило, раньше всех.

Приятно, что и любую покупку можно вернуть, главное, чтобы вы не успели наиграть больше двух часов, а с момента покупки прошло не более двух недель. Уберечь кошелёк игрока поможет и неплохая система отзывов. Любой игрок может написать свою маленькую рецензию на игру, при этом вы увидите общий рейтинг (который, как правило, вполне объективен), комментарии на своём языке, узнаете, сколько часов наиграл товарищ, прежде чем оставить отзыв, а самые полезные мнения обязательно окажутся наверху. Не то чтобы универсальный инструмент для оценки, но порой действительно помогает.

Похвалить можно и систему защиты: так, включённый Steam Guard позволяет спасти свой аккаунт даже в том случае, если злоумышленник узнал ваш логин и пароль. Да, вашу драгоценную коллекцию всё равно могут украсть (периодически мошенники находят уязвимости в системе или обманывают неопытных пользователей), но Valve куда активнее других борется с воришками, так что вероятность беды ниже, чем на большинстве площадок.

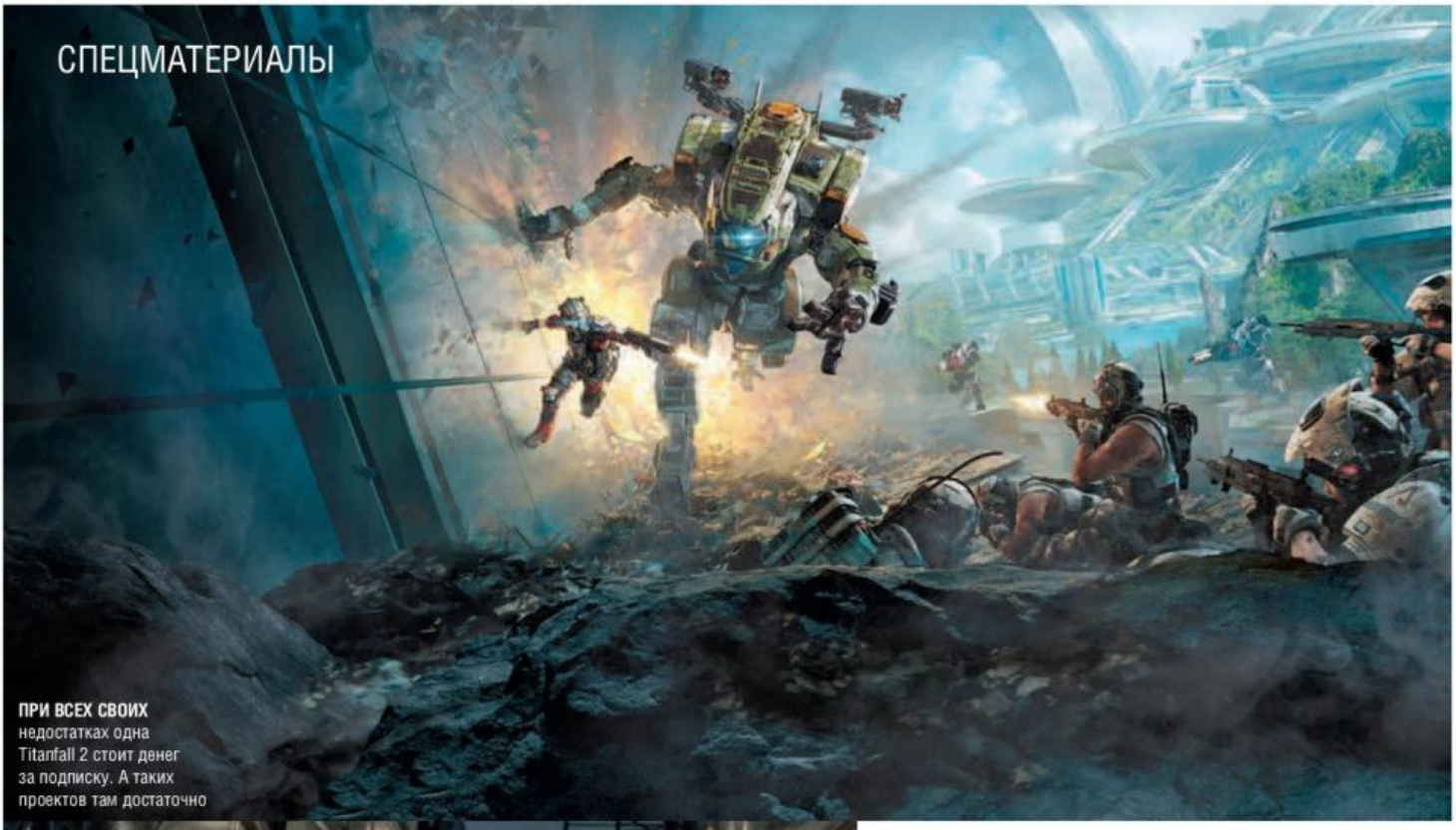
Да и в целом стабильность работы у сервиса похвальная, хотя без косяков, естественно, не обошлось. Так, много вопросов вызывают региональные ограничения, когда из-за политических мотивов в некоторых местах магазин и вся библиотека игр могут стать недоступны. Или какие-то купленные на территории России игры не удастся запустить где-нибудь в США, например, ведь там принципиально другие ценники. Придраться можно и к лицензионному соглашению, согласно которому все купленные игры формально предоставлены вам в аренду, а не принадлежат пользователю. Да и несправедливые баны случаются нередко.

ЗНАЧИТЕЛЬНОЕ количество игр доступно сразу для трёх платформ: PC, Mac и Linux

Другие недостатки площадки вытекают из её достоинств: в последнее время она стала слишком большой. А когда на смену системе отбора игр **Steam Greenlight** пришёл **Steam Direct**, благодаря которому за 100 долларов выкладывать на витрину можно что угодно и когда угодно, магазин заполонили тысячи отвратительных игр. Некоторые из них можно сделать за 15 минут, в другие невозможно играть.

Всё это, конечно, кажется мелочью – не хочешь, не покупай. Только вот в огромном потоке трэша трудно найти *хорошие* игры. А они там есть. И для инди-индустрии такой поворот, когда любой проект может затеряться среди мусора, обернулся настоящей трагедией.

Ещё один минус – не самая отзывчивая техподдержка. Когда пользователей больше 120 миллионов человек, вовремя им всем ответить по-настоящему трудно. Хотя порой возникает мысль, что сотрудники Steam даже и не стараются. Надеемся, что это не так.



ПРИ ВСЕХ СВОИХ недостатках одна Titanfall 2 стоит денег за подписку. А таких проектов там достаточно

ORIGIN

Какое-то время серьёзным конкурентом Steam казался **Origin**, который принадлежит компании **Electronic Arts**. К счастью или к сожалению, полноценного противостояния не вышло: помимо самой EA, другие издатели и разработчики к Origin не потянулись, а сам сервис ещё долго (да и сейчас!) страдал от технических проблем.

Впрочем, это не помешало приложению площадки плотно обосноваться на многих компьютерах. Во-первых, благодаря тому, что большая часть EA-игр привязана именно к ней, а это и **Battlefield**, и **Crysis**, и **Star Wars: Battlefront**, и другие. Во-вторых, «электроники» додумались до одной очень приятной инициативы: раздавать игры бесплатно. Так, периодически они дарят своим пользователям такие проекты, как **Battlefield 3** или **Jade Empire**, и другую классику. И делают это на регулярной основе, из-за чего у многих копилка дарёных проектов уже достаточно внушительная.

Приятно и то, что во многие игры EA дают поиграть какое-то время бесплатно – чисто чтобы попробовать и понять, хочется их покупать или нет. Причём сроки порой получаются внушительными.

Ещё один плюс сервиса – это библиотека **Origin Access**. Суть её проста: за фиксированную сумму в месяц подписчики получают неограниченный доступ к целому набору проектов, вроде **Titanfall 2** и **Battlefield 1**.

Всё это, правда, несколько меркнет, если задуматься, насколько Origin уступает тому же Steam. Во-первых, библиотека игр EA очень скудна, ценники порой радуют своей демократичностью, но чаще неприятно удивляют, а главное – это отсутствие привычного для площадки Valve функционала и не самое удобное приложение. Тут и не очень качественная работа поиска, и отсутствие нормальной системы рекомендаций, и не самый комфортный интерфейс. Да, EA старается, решает проблемы и добавляет новые функции, но делает это не очень расторопно. Например, какие-то уже привычные возможности он получает только сейчас. Причём служба поддержки тоже не всегда радует оперативностью.

Ещё одним большим минусом Origin была и остаётся техническая реализация сервиса. В последнее время он стал работать гораздо лучше, но при этом по-прежнему случаются досадные промахи, вроде долгих загрузок, проблем с авторизацией и нестабильной работой серверов. Не раз случались беды и с безопасностью сервиса, что подтверждает солидное количество «угнанных» аккаунтов. А ещё Origin не единожды обвиняли в шпионаже за игроками. Хотя и не вполне ясно, насколько обоснованно.

За технические огрехи, кстати, можно пожурить и **Uplay** – площадку Ubisoft, ещё одного крупного издателя. В их версии недостатков даже больше: вернувшись в сервис, можно неожиданно обнаружить, что кто-то уже умудрился поиграть в недавно купленную вами копию игры и даже загрузить свои сохранения в ваше облако, а техподдержка отвечает на запросы по несколько дней. Что особенно неприятно, Ubisoft зачем-то заставляют привязывать даже купленные в Steam игры к своему сервису, что растягивает запуск проекта.

Хотя плюсы у них тоже имеются. Так, например, они время от времени раздают игры вроде **Watch_Dogs**, а ещё у них есть интересная система «прогресса», когда за преданность сервису и заработанные за разные действия очки можно покупать косметические добавки для игр. Мелочь, а порой приятно.

В СВОИХ ИГРАХ **Ubisoft** немало внимания уделяет темам кибербезопасности. Оттого особенно забавно, что из всех крупных игроков у них с этой безопасностью самые большие проблемы

XBOX LIVE

Впрочем, это всё касается владельцев компьютеров. Если же вы счастливый обладатель консоли **Xbox**, то ваш выбор невелик. Вернее, вариант всего один – **Xbox Live**. За годы у части аудитории эта площадка закрепилась в памяти как что-то нехорошее из-за не самого интуитивного интерфейса и давних проблем со злосчастной **Games for Windows**. Однако на самом деле Xbox Live тоже есть за что любить.

Во-первых, это недавняя практика выпускать какие-то игры по схеме **Xbox Play Anywhere**, что позволяет купить одну *цифровую* копию игры, которую можно запустить и на **Windows 10**, и на консоли Xbox One. Не всегда версии игр работают одинаково хорошо, а ценник всё же кусается, но идея очень приятная. Как и возможность приобрести и запустить многие из классических игр с **Xbox 360** на новой консоли. Приставка и сервис от **Sony** этим, к сожалению, похвастаться не могут – оценить классику там тоже можно, но в куда более скромных масштабах.

Ещё одна приятная затея, которая раньше, правда, воспринималась негативно, – это подписка на **Xbox Live Gold**. Благодаря ей обладатели консоли, во-первых, получают доступ к сетевым функциям игр, а во-вторых, ежемесячно пополняют свою коллекцию четырьмя новыми проектами (правда, не навечно: доступны они лишь пока действует подписка). Помимо всего прочего, подписчики сервиса получают еженедельные эксклюзивные скидки до 70%, дни бесплатной игры и прочие плюшки, вроде командного голосового чата. Хотя и с распродажами у магазина всё хорошо: акции щедрости устраивают регулярно.

Нашлось на Xbox место и для аналога Origin Access – **EA Access**, который также за определённую плату предоставляет абонемент на множество игр одноименного издателя, от комедийной **Battlefield: Bad Company** до **Mass Effect** или **Dead Space**. И это не считая солидной спортивной линейки, которая на платформе Microsoft всегда пользовалась повышенным спросом.

Впрочем, ещё интереснее выглядит другая подписка, имя которой **Xbox Game Pass**. Её суть в том, что за 599 рублей в месяц вы получаете полный доступ к библиотеке из более чем сотни игр. Что, как и в случае с EA Access, кажется вполне справедливой сделкой. Неоспоримый плюс Game Pass в том, что копилка игроков пополняется самыми разноплановыми играми (в том числе и от сторонних разработчиков), от **DiRT Rally** и **Mad Max** до **Halo 5**. Причём есть в подборке как адаптированные под Xbox One игры с Xbox 360, вроде **BioShock** или первого **Mass Effect**, так и эксклюзивы нового поколения. Пока, правда, совсем уж «убийственной» линейку не назовёшь, но список обещают обновлять, а на первое время игр более чем достаточно.

Особенно это актуально, если вы недавно купили консоль или только-только собираетесь это сделать. За доступную цену подписчики могут сразу же получить чуть ли не все эксклюзивы, включая серию **Gears of War**, пятый **Halo**, **Sunset Overdrive** и солидное количество мультиплатформенных проектов в придачу. Это как минимум позволит начать знакомство с приставкой на позитивной ноте и без страданий дотянуть до тех времён, когда появится своя коллекция купленных игр. Ну, или просто хорошенько сэкономить, если вам интересны какие-то игры из списка, а денег на них нет, – всё-таки «прокат» значительно дешевле обычной версии игры, а пройти за это время можно чуть ли не всё что угодно. Если учесть, что первый месяц стоит всего 30 рублей, попробовать наверняка стоит.

Из минусов Xbox Live можно отметить разве что всё тот же интерфейс, который порой кажется громоздким и не особенно интуитивным. Хотя справедливости ради надо сказать, что в Microsoft постепенно движутся в нужном направлении: за последние пару лет пользоваться их сервисами стало куда удобнее.

ПРИ ПОДПИСКЕ на Xbox Game Pass состав игр постепенно будет меняться: какие-то проекты исчезнут из подборки, какие-то появятся

НЕ ВСЕ ИГРЫ с Xbox 360 идеально работают на новой консоли. Но разработчики их «чинят»: ту же **Halo: Reach**, которая долгое время была почти неиграбельна, постепенно привели в норму

PLAYSTATION NETWORK

ЕЩЁ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ назад PSN была одним из самых «урожайных» мест в индустрии. Сейчас им похвастать особо нечем, кроме разве что внушительных скидок и акций вроде «2 игры по цене 1»

А это в каком-то смысле конкурент Xbox Live, хотя напрямую они не соперничают – платформы ведь разные. По сути, **PSN** – почти такой же магазин, только без обратной совместимости (хотя некоторые игры с **PS One** и **PS2** всё же присутствуют) и подписок на библиотеки с играми. Впрочем, искупается это регулярными крупными скидками и удобством (хоть и не во всём!).

Придираться хочется разве что к скорости скачивания игр: иногда она падает до совсем неприличных значений. А ещё у многих жителей СНГ возникают проблемы с доступом к магазину, особенно в случае с динамическим IP-адресом. Приходится либо жить какое-то время без PSN, либо раскошеливаться на «белый» IP-адрес.

Весомым плюсом платформы долгое время был бесплатный мультиплеер и подписка **PlayStation Plus**, которая предлагала впечатляющий набор AAA-игр каждый месяц. Увы, с появлением **PS4** ситуация ухудшилась: теперь все сетевые функции игр стали распространяться по подписке, а достойные игры в ежемесячных наборах появляются реже. Хотя сюрпризы всё же по-прежнему случаются, вроде пятого **Metal Gear Solid**. Причём сразу для нескольких платформ: проекты раздают как для PS4, так и для устаревших уже **PS3** и **PS Vita**.

Ещё один потенциальный козырь в рукаве – это облачный сервис **PlayStation Now**. Пока он работает лишь в нескольких странах, зато плюсы дает весомые: так, по подписке можно удалённо поиграть в огромное количество отличных эксклюзивов для PlayStation 3. Доступен сервис не только на PS4, но и на персональных компьютерах. Технически над ним ещё работать и работать, но перспективы перед Sony открываются невероятные.

GOG.COM

ХОТЯ GOG.COM – это тоже бизнес, площадку можно похвалить за человечность в отношении игроков

А вот польский **GOG.com** от **CD Projekt** – наверное, один из самых человечных сервисов в нашей подборке. Изначально концепция его казалась простой: старые игры без DRM за 5 или 10 долларов. И коллекция проектов для любого ценителя классики в GOG.com имелась внушительная: от **Planescape: Torment** до всяких **The Bard's Tale**. И всё это безо всяких систем защит, лишних приложений и прочего.

Постепенно магазин вырос, а по соседству с классикой разместились и такие гиганты, как новый **Wolfenstein**, например. Но от этого сам сервис хуже не стал: он по-прежнему простой, не требует лишних приложений (хотя они и есть, вроде менеджера загрузок или клиента **GOG Galaxy**) или возни с DRM, позволяет скачивать дистрибутивы игр на свой компьютер и обращаться с ними как заблагорассудится (они не привязаны к GOG.com, количество загрузок не ограничено и т. д.), а ценники остаются очень даже демократичными.

Многие игры поддерживают и сторонние патчи, которые порой идут сразу в комплекте, и даже предлагают неофициальные переводы, вроде любимых многими «фаргусовских» локализаций и прочих радостей ретроманов. В общем, всё для того, чтобы старенькие игры запускались на новых операционных системах как

можно чаще. И это выгодно отличает сервис от Steam, где «старички» могут и вовсе не запуститься.

Отдельно отметим человечное отношение поляков к своим потребителям: тут и отзывчивая техподдержка, и возможность вернуть незапустившуюся игру в течение тридцати дней, и региональные цены, и куча бонусных материалов, которые отдают в комплекте с проектами, и даже возможность активировать некоторые купленные в Steam проекты и здесь. Ну, чтобы не тратить деньги несколько раз. А ещё они регулярно раздают отличные игры совершенно бесплатно: недавно вот даром отдавали **Oxenfree** и ремастер **Grim Fandango**.

Минусы GOG – в его размерах: тут очень много классики, только вот по-настоящему актуальных игр, по сравнению со Steam, не хватает. К тому же кому-то будет недоставать того обширного функционала, что есть у продукта Valve. Хотя магазин растёт и развивается, и, пока Steam Direct медленно убивает инди-сегмент ПК, поляки вполне могут занять пустующую нишу. Другое дело, что они не особенно к этому стремятся: для них Steam – не прямой конкурент, а скорее просто куда более богатый сосед, которого GOG.com пытается дополнять.

HUMBLE BUNDLE

Мы подошли к самому щедрому и милому объекту нашей программы. **Humble Bundle** – тоже магазин, который торгует, правда, Steam-ключами, но по более приятным ценам. Вернее, как... В самом магазине нет региональных ценников, так что отдельные игры там обойдутся существенно дороже, чем на более крупных площадках. Но есть одно «но», вокруг которого Humble и построен. Это так называемые «бандлы».

Изначально проект и задумывался как эксперимент, по ходу которого сразу несколько игр отдавались буквально за копейки. Причём по схеме «сколько хочешь, столько и плати». Так, за любую сумму, которую вы сами введёте с клавиатуры (стартовая цена: 1$), иногда можно забрать сразу несколько интересных проектов, а если заплатить чуточку больше (допустим, 6$), можно отхватить ещё несколько игр покрупнее. Например, целый набор от **SEGA**, куда могут входить **Valkyria Chronicles**, обе **Company of Heroes**, несколько частей серии **Total War** и первые две главы **Warhammer 40,000: Dawn of War**.

При этом, что приятно, указав сумму, можно вручную определить, какие деньги пойдут разработчикам проектов, а какие уйдут на благотворительность. Мелочь, а очень приятная: за все время существования Humble Bundle передал благотворительным организациям (например, Child's Play и «Красному Кресту») более ста миллионов долларов.

Ещё одна интересная инициатива – это подписка **Humble Monthly**, устроенная по принципу Xbox Live Gold или PS Plus, только ключи и сами игры остаются с вами даже после истечения срока действия соглашения. А самих проектов раздаётся больше: от семи до двенадцати в месяц.

Ценник для российских игроков на это счастье, правда, внушительный: от 12 долларов за месяц до 119 за весь год. Но общая стоимость розданных игр, естественно, выше, а 5% ежемесячной выручки по традиции идут на благотворительность. Хотя кого-то явно расстроит, что все игры в наборах – по сути, сюрприз, так что там могут оказаться как **Rise of the Tomb Raider** или **Resident Evil 5**, так и что-то куда мельче.

■■■

Собственно, на этом наш разбор и заканчивается. Мы попытались как можно объективнее описать то, что предлагают различные площадки, а главное, найти в них приятные для обычных игроков сервисы и инициативы. И хочется верить, что это оказалось вам полезным. ■

ЕСЛИ ИЗНАЧАЛЬНО
в бандлах щедро раздавали лучшие инди-игры, то несколько позже наборы стали составлять в том числе из дорогущих ААА-проектов

ТЕСТ УЛЬТРАБУКА ACER PREDATOR TRITON 700

На базе NVIDIA GeForce GTX 1080 Max-Q

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15,6 дюйма, 1920x1080, IPS, 120 Гц, G-Sync
- **Процессор:** Intel Core i7-7700HQ, (4 ядра, 2,8–3,8 ГГц, 45 Вт)
- **Память:** 32 ГБ DDR4-2400
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 630, NVIDIA GeForce GTX 1080 Max-Q, 8 ГБ GDDR5x
- **Дисковая подсистема:** 2x 512 ГБ SSD NVMe (RAID0)
- **Связь:** Gigabit Ethernet, Wi-Fi 802.11ac 1535, Bluetooth 4
- **Разъёмы:** 2x USB 3.0, USB 2.0, USB 3.1 Type C, 2x 3,5-мм джек, HDMI, DisplayPort, RJ45
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, игровая мышка
- **Комплектация:** зарядка, инструкция
- **Габариты:** 39,3x26,6x1,89 см
- **Вес:** 2,4 кг
- **Цена на ноябрь 2017 года:** 270 000 рублей ($4650)

В России наконец-то появился один из первых ноутбуков на базе **NVIDIA GeForce GTX 1080 Max-Q** – **Acer Predator Triton 700**. При этом по габаритам он полностью соответствует характеристикам ультрабука – меньше двух сантиметров в толщину и около двух килограммов весу. Давайте разбираться, как туда уместили топовую видеокарту.

Введение

Технически идея в следующем: взяли топовый «камень», настроили питание, снизили частоты и получили видеокарту уровня выше GTX 1070. Зачем? Тем самым добились высокой производительности за счёт *количества* ядер, а также более или менее низкой температуры за счёт частот.

Естественно, в Triton охлаждению уделили пристальное внимание. Acer сместила клавиатурный блок, а на охлаждение графики и центрального процессора отвела шесть теплопроводных трубок и две турбины с металлическими крыльчатками Aeroblade 3D. Как утверждает Acer, благодаря использованию металла лопастей у вертушек больше, чем у обычных пластиковых моделей, а их производительность примерно на треть выше. Заметим, что свежий воздух турбины забирают как снизу, так и сверху ноутбука, как раз с того места, где обычно стоит клавиатура. Выбрасывается же он сразу во всех направлениях – сзади и по бокам. Под стопроцентной нагрузкой этого хватает, чтобы полноценная 1080 выдавала 1450 МГц и не грелась выше 82 градусов.

В сравнении с десктопной видеокартой цифры ниже примерно на треть, но особого значения это не имеет. Первая **Battlefield** на «ультра» и в Full HD показала больше 120 fps. **PUBG** поднялся до 95. **Call of Duty: WWII** – до 90. А вторая **Destiny** показала 75 кадров. И это, напомним, на ноутбуке толщиной меньше двух сантиметров!

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ (КАДРЫ В СЕКУНДУ)	
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	
Full HD, High	97,8
Full HD, Ultra	95,9
Total War: WARHAMMER II (battle scene)	
Full HD, Max	67
Full HD, Extreme	68,2
Battlefield 1	
Full HD, Ultra	122
For Honor	
Full HD, VeryHigh	119,7
Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands	
Full HD, VeryHigh	78,6
Full HD, Ultra	49,3
Call of Duty: WWII	
Full HD, Max	90
Assassin's Creed: Origins	
Full HD, Max	62
Destiny 2	
Full HD, Max	75

Техника

Уровню графики соответствует и остальное железо. Процессор – четырёхъядерный Core i7 на 3,8 ГГц. Памяти – 32 ГБ частотой 2400 МГц. А система хранения данных построена на двух NVMe по полтерабайта каждый. Забавно, что для охлаждения их накрыли толстой медной пластиной.

Что касается всего остального, то ноутбук сделан по высшему разряду. Корпус, как мы уже сказали, полностью металлический, пластик пошёл только на рамку вокруг экрана. Тачпад же здесь разместили на прозрачной панели прямо перед экраном. Сделали его из телефонного Gorilla Glass 3 – того самого, что защищает экраны всех современных смартфонов и не боится ни ударов, ни царапин. Отметим, что под стеклом видна часть системы охлаждения – тепловые трубки и одна из турбин, естественно, с подсветкой.

Подсветку получила и клавиатура, причём светодиоды установили с независимым управлением. То есть свой цвет можно задать каждой клавише. Тут же отметим, что в основе клавиш лежат механические переключатели. Ход у клавиш короткий и с чётким щелчком при нажатии. Из плюсов такого решения – опять же независимость каждой кнопки и возможность прожать любые комбинации, что, естественно, крайне важно в играх.

Что касается звука, то за него отвечает пара динамиков по бокам от клавиатуры. Расстояния между ними достаточно, чтобы прочувствовать стереоэффект, а запаса громкости хватает для работы как дома, так и в офисе или в поездке. Вдобавок динамики и выход на наушники оснастили софтом Dolby Atmos, с виртуальным звуком вокруг, 20-полосным эквалайзером и пресетами на все случаи жизни.

И наконец, за сеть (LAN и WiFi) отвечают чипы Killer с хорошо знакомой нам программой настройки приоритетов.

Кстати, интересный момент. Никаких переходников для подключения LAN не нужно. Полноценный разъём стоит на одной из граней корпуса. Да и вообще надо отметить, что, несмотря на компактность ноутбука, разъёмов у него много. Ему выдали полноразмерные HDMI с DisplayPort, раздельные джеки под гарнитуру и четыре USB. Притом один из них немного утопили в корпус, и в нём можно скрыть USB-передатчик от клавиатуры или мышки.

Что же касается общих впечатлений, то в условиях концепции вопросов к Triton немного. К расположению клавиатуры надо привыкать, а для удобства печати стоит обзавестись гелевой подставкой под запястья. Кроме того, надо всегда носить с собой мышку, так как тачпад стоит далеко и пользоваться им сложновато.

С позиции же системы как игровой вопросов нет. Да, под нагрузкой ноутбук шумноват, но через программу Predator Sense можно слегка снизить производительность и добиться комфортного уровня шума. При этом по удобству перевозки Triton даст фору любому полноразмерному Predator.

●●●

Интересно, что по цене Triton не отличается от старшего **17x** – 270 000 рублей. Дорого это или нет, трудно сказать. Ноутбук настолько самобытен, что оценивать его в стандартных рамках невозможно. Скажем лишь, что за неделю тестов серьёзных недостатков мы не обнаружили, а это значит, что задуманную концепцию Acer реализовала в полном объёме.

Напоследок отметим, что Predator Triton 700 поставляется на базе Windows 10 64-bit. Для неё не так давно вышло обновление Fall Creators Update, в котором улучшили фотоприложение, подкрутили работу с контактами и синхронизацию с телефонами, настроили облачную работу с OneDrive, а также подключили полную поддержку Windows Mixed Reality. ● *Игромания.ру*

ПРОВАЛ ИЛИ ПОБЕДА?

Тест гарнитуры HyperX Cloud Alpha

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материалы:** пластик, кожзам, алюминий
- **Тип наушников:** полузакрытые
- **Диапазон частот:** 13 – 27 000 Гц (наушники)
- **Сопротивление:** 65 Ом (наушники)
- **Чувствительность:** 98 дБ (наушники)
- **Соединение:** 2x 3,5-мм джека
- **Длина кабеля:** 2+1 м
- **Вес:** 336 г
- **Цена на декабрь 2017 года:** от 7500 рублей ($125)

В 2014 году **Kingston** совершила, казалось бы, невозможное на рынке игровых гарнитур – выпустила наушники с хорошим сбалансированным звуком и на удивление адекватным ценником. Естественно, речь о **HyperX Cloud**.

За три с лишним года компания только укрепила положение. У оригинальных Cloud появилось несколько вариантов комплектации, в нижнем сегменте обосновались модели **Stinger** и **Drone**, а в верхний отправились две модификации **Revolver**. И вот в продаже появились прямые наследники первой модели – **HyperX Cloud Alpha**. И, забегая вперёд, скажем – они нас удивили.

Встречаем

Поставляются наушники не так богато, как в своё время первые Cloud, но к комплектации всё равно не придраться: есть метровый шнур с мобильным комбоджеком и двухметровый переходник на стандартную пару 3,5-миллиметровых коннекторов. Вдобавок в коробке лежит приятный чехол для переноски.

Сама гарнитура структурно повторяет прародительницу. То же оголовье с подушечкой из кожзама и красной строчкой, мягкие амбушюры с эффектом памяти и выдвигающиеся вилки с подвешенными динамиками. Отличия – в оформлении и цвете подвесов, в форме чашечек и немного удлинённых вилках.

Последние стали крупнее и оформлены в редком для звуковой индустрии двухкамерном дизайне. В теории это выглядит так. Инженеры поделили чашки на два полузависимых объёма. Один – небольшой – напрямую связали со внешним диаметром динамика, из которого, по идее, излучается основная часть низких частот. Второй же объём – побольше – работает с центральным и средним диаметрами, отвечающими за высокие и средние частоты. Таким образом инженеры попытались разделить колебания по разным отсекам и снизить влияние басов на низкие и средние частоты.

В реальности всё это выглядит так. Основная часть корпуса действительно напрямую связана с центральной частью мембраны и не отличается от корпуса

классических наушников. А вот к внешнему диаметру прикручена пластиковая корзинка, формирующая для баса нечто наподобие маленького ящика сабвуфера.

Чтобы волны в нем не застаивались и не было лишних вибраций, часть ящика напрямую соединена с внешним миром, из-за чего новые Cloud нельзя назвать полностью закрытыми. Ещё в ящике сделаны прорези, отдающие внутренние колебания прямо в ухо, что немного напоминает эффект фазоинвертора у любого саба.

Как такой подход повлиял на звук – судить сложно. Две камеры в наушниках используют настолько редко, что такой ход больше похож на рекламный. Впрочем, проверить это невозможно, да и как ни крути, а на качество звука всё равно скорее влияет качество динамиков, чем корпусов, в которых они играют. А динамики тут, надо сказать, чудо как хороши.

Звук

HyperX использовала старую схему. Качественные излучатели с высоким сопротивлением в 65 Ом и пусть и не рекордным, но приличным давлением в 98 дБ. Как итог – отличный звук на выходе, который по качеству встал чётко между звуком у первых Cloud и топовых Revolver. То есть те, у кого уже есть дорогие HyperX, могут не волноваться, а вот те, кто ждал Alpha, не покупая обычные Cloud, могут быть уверены – ждали не зря.

Забавно, кстати, что, несмотря на все акустические изменения, по характеру Cloud остались прежними. Это отлично сбалансированные динамики, которые не тащит ни в бас, ни в середину, ни в высокие. Не понравиться такое может только ярым поклонникам драм-н-басса или тяжёлого, перегруженного ультранизкими частотами рэпа. Все остальные будут довольны. В музыке наушники справляются с любым направлением, от классики до хард-рока. Не пасуют они даже на таких коварных моментах, как послезвучие басовой струны гитары или отыгрыша низких пауэркордов у групп типа **Disturbed**.

Естественно, нет проблем с фильмами и играми. Все звуковые дорожки – голос, музыка, спецэффекты, фоновые шумы – гарнитура пытается отыграть именно так, как задумывали звукорежиссёры. И это очень здорово. Игры не раздражают ухающими разрывами гранат или бубнежом пулемётов, звуки шагов не тонут в общей массе, ну а музыка, если она должна играть в сцене какую-то роль, всегда чётко выводится на основной план.

При этом у динамиков нет проблем с позиционированием и чувствительностью. А уж если звуковая карта поддерживает виртуальный 7.1, к примеру от Dolby, то динамики без проблем раскидывают в пространстве тыловые каналы. В общем, те, кто привык по звуку определять место респауна в **CS:GO** или направление выстрела в **PUBG**, будут довольны.

В деле

Ну а теперь расскажем об общих моментах. К посадке у нас претензий нет. Если голова не огромная, то сидят наушники отлично и, как показала практика, не сдавливают даже дужки очков (спасибо мягким амбушюрам). Из-за полузакрытой конструкции в гарнитуре жарковато, и периодически ушам придётся давать отдых, но тут, как обычно, в противовес запишем приличную звукоизоляцию.

Микрофон тоже хорош и отключается при помощи слайдера на небольшом пульте управления, висящем примерно в 40 см от левого уха. Заметим, что все провода защищены матерчатой оплёткой, а к самой гарнитуре подключаются обычным 3,5-мм джеком. То есть если потеряется кабель, замену ему можно найти в любом магазине электроники – максимум придётся сточить немного оплётку канцелярским ножом.

В общем, по основным моментам полный порядок. А вот что следует иметь в виду – Cloud Alpha нужна хорошая звуковая плата или хотя бы небольшой усилитель. Простым Realtek или выходом с телефона (планшета) получить всё от 64-Омных динамиков не получится. В играх это не особо критично, а вот в музыке будет ощущаться нехватка громкости.

●●●

Alpha – именно те наушники, которых не хватало в сегменте от 7 до 9 тысяч. Недостатков у них, по сути, нет, кроме пока довольно серьёзного разброса цен. Официально их предлагают покупать за 9000 рублей, что ставит Alpha на одну ступеньку с подешевевшими и лучшими по звуку Revolver. Однако уже сейчас Alpha можно купить за 7000–7500 рублей, и это отличная цена для такой гарнитуры. В общем, однозначный «Выбор редакции». ● *Игромания*

ПРОКАЧАЙ СВОЙ ТЕЛЕВИЗОР

Выбираем ТВ-приставку для геймера

Хотя телевизоры с каждым годом становятся всё умнее, а их возможности не ограничиваются просмотром кабельных каналов от ближайшего провайдера, ТВ-приставки по-прежнему пользуются популярностью. Дело даже не в том, что докупить небольшую коробочку к старому телевизору проще и дешевле, чем покупать новый Smart TV, просто ТВ-приставки позволяют получить функционал, которого у «умных» телевизоров нет и, скорее всего, не будет.

В этой статье мы сравним ТВ-приставки известных производителей, официально поставляющих свои устройства в Россию. Разумеется, мы рассмотрим и игровые возможности устройств.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Габариты:** 98x98x32 мм
- **Масса:** 425 г
- **Объём внутренней памяти:** 32/64 ГБ
- **Процессор:** A10X Fusion
- **Операционная система:** tvOS
- **Разъёмы и интерфейсы:** HDMI 2.0a3, Wi-Fi 802.11ac, Gigabit Ethernet, Bluetooth 5.0, ИК-приёмник
- **Цена:** 13 490 / 14 990 рублей

Apple TV 4K

В сентябре 2017 года **Apple** анонсировала новую телевизионную приставку **Apple TV 4K**, которая поддерживает разрешение 4K и расширенный динамический диапазон (HDR). В отличие от большинства других подобных устройств, медиаплеер получил фирменную операционную систему tvOS. Начиная с четвёртого поколения (Apple TV 4K – это пятое) приставка поддерживает установку адаптированных приложений из App Store, в числе которых есть и игры.

Помимо самой ТВ-приставки в комплекте с Apple TV 4K поставляется руководство пользователя, сетевой кабель, пульт дистанционного управления и кабель Lightning для его подзарядки. HDMI-кабеля в комплекте нет, его придётся докупать. Apple TV 4K использует процессор A10X Fusion (как в iPad Pro), что гарантирует быстрое воспроизведение любого контента и хорошую работу игр. Производитель предлагает модели с 32 и 64 ГБ памяти, однако при покупке приставки надо помнить, что увеличить объём внутреннего накопителя уже не получится.

Безусловно, главным преимуществом Apple TV 4K перед конкурентами можно назвать возможность работы с фирменными сервисами компании – iCloud, iTunes и App Store. Пользователи, привыкшие к экосистеме Apple, вряд ли променяют её на что-нибудь другое. Apple TV 4K поддерживает трансляцию музыки, видео и рабочего стола с других устройств Apple с помощью технологии AirPlay. Что же касается стандартных для любой ТВ-приставки возможностей, то здесь Apple TV 4K ничуть не уступает девайсам на Android, обеспечивая поддержку множества форматов контента и возможность работы с массой стриминговых сервисов.

NVIDIA Shield TV

ТВ-приставка **NVIDIA Shield TV** построена на базе SoC Tegra X1, включающей по четыре вычислительных ядра Cortex A57 и Cortex A53. Благодаря этому чипу приставка работает ощутимо быстрее, чем похожие Android-устройства вроде **Amazon Fire TV** (официально в России не продаётся).

В комплекте NVIDIA Shield TV Remote only поставляется блок питания, пульт дистанционного управления и руководство пользователя. Кроме того, можно купить набор с беспроводным геймпадом, но он стоит на 3900 рублей дороже. Контроллер при необходимости можно приобрести и отдельно, как и некоторые аксессуары – например, подставку для вертикального расположения приставки.

NVIDIA Shield TV поддерживает множество форматов видео и передачу контента с российских и зарубежных стриминговых сервисов, а также умеет работать с форматами 4K и HDR. У ТВ-приставки есть функция голосового управления, возможность работы с USB-накопителями и технология Google Cast, умеющая передавать изображение со всех совместимых устройств на телевизор без проводного подключения.

Но главным преимуществом NVIDIA Shield TV стали игровые возможности! ТВ-приставка поддерживает технологию GeForce Now для стриминга из облачного сервиса NVIDIA, которая позволяет получать удовольствие от множества компьютерных игр без их установки и, что немаловажно, даже без компьютера. Доступны **The Bureau: XCOM Declassified**, **BioShock 2 Remastered**, **Outlast 2**, **Deus Ex: Human Revolution**, **Thief** и другие достойные проекты. Тем, у кого дома есть производительный компьютер, больше понравится возможность трансляции игр с ПК на ТВ-приставку с помощью технологии GameStream. Наконец, стоит упомянуть и порты для Android, адаптированные для NVIDIA Shield TV студией **NVIDIA Lightspeed Studios**. Здесь и **Metal Gear Solid 3**, и **Super Meat Boy**, и **Half-Life 2: Episode Two**. В общем, на первое время точно хватит.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Габариты:** 98x159x25 мм
- **Масса:** 250 г
- **Объём оперативной памяти:** 3 ГБ
- **Объём внутренней памяти:** 16 ГБ
- **Процессор:** NVIDIA Tegra X1
- **Операционная система:** Android TV на базе Nougat 7.0
- **Разъёмы и интерфейсы:** Wi-Fi 802.11a/b/g/n, Bluetooth 4.0, Gigabit Ethernet, USB 3.0, HDMI
- **Цена:** 12 390 / 16 290 рублей (цены актуальны до 25.12.17)

Xiaomi Mi TV Box

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Габариты:** 101x101x20 мм
- **Масса:** 176 г
- **Объём оперативной памяти:** 2 ГБ
- **Объём внутренней памяти:** 8 ГБ
- **Процессор:** AMlogic S905
- **Операционная система:** Android TV на базе 6.0
- **Разъёмы и интерфейсы:** Wi-Fi 802.11a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.0, Gigabit Ethernet, USB, HDMI
- **Цена:** 5990 рублей

GS Gamekit

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Габариты:** 128x105x33 мм
- **Объём оперативной памяти:** 2 ГБ
- **Объём внутренней памяти:** 32 ГБ
- **Процессор:** Mali-450
- **Операционная система:** Android 4.4
- **Разъёмы и интерфейсы:** HDMI, USB, Ethernet, Bluetooth 4.0, Wi-Fi
- **Цена:** 14 990 рублей

GS Gamekit

Собственные ТВ-приставки выпускают не только известные производители «железа», но и операторы спутникового телевидения. К примеру, **«Триколор ТВ»** предлагает устройство под названием **GS Gamekit**, которое компания называет игровой приставкой с функцией приёма цифрового спутникового телевидения.

На фоне других ТВ-приставок GS Gamekit выглядит достаточно скромно. Она рассчитана на работу с сервисами «Триколор ТВ» и не может предложить даже поддержки разрешения 4K, не говоря уж о каком-либо дополнительном функционале. Что касается игровой составляющей, то «Триколор ТВ» обещает более семи десятков игр в каталоге, включая приложения для двух геймпадов, что никак нельзя сравнить с ассоритментом App Store или Google Play.

Xiaomi Mi TV Box

В нашем обзоре **Xiaomi Mi TV Box** не только самая компактная и лёгкая, но и самая доступная ТВ-приставка. Конечно, в китайских интернет-магазинах Xiaomi Mi TV Box ещё дешевле, однако есть риск, что потом придётся внимательно изучать сторонние сайты и выяснять все нюансы, касающиеся перепрошивки девайса.

В комплекте с Xiaomi Mi TV Box есть блок питания, пульт дистанционного управления, HDMI-кабель и руководство пользователя. Процессор AMlogic S905 с четырьмя ядрами Cortex-A53 и графической подсистемой Mali-450 по результатам тестов примерно соответствует MediaTek MT6737, что делает его не самым подходящим решением для высокопроизводительных игр, однако во многих случаях его вполне достаточно. Что касается воспроизведения видео в разрешении 4K, то здесь Xiaomi Mi TV Box справляется без проблем.

Если рассматривать покупку ТВ-приставки с точки зрения геймера, то однозначно лучший выбор – NVIDIA Shield TV. В этом случае берите версию с беспроводным контроллером. Конечно, NVIDIA Shield TV дороже конкурентов, однако за эту сумму вы получите не только гибрид ТВ-приставки и производительной Android-консоли, но и возможность играть в компьютерные игры без компьютера или транслировать их с ПК на приставку без проводов. Надо только помнить, что для GeForce Now понадобится быстрое подключение к интернету, а для GameStream – производительный компьютер с графической картой GeForce.

Apple TV 4K выберут те, кто уже привык к экосистеме Apple и активно использует другие гаджеты этого производителя. Xiaomi Mi TV Box отлично подойдёт, чтобы получить все функции Smart TV, не покупая при этом новый телевизор. А что касается GS Gamekit, то покупка этой ТВ-приставки выглядит сомнительной с любой точки зрения. ● *Артур Гилязов*

ИГРОМАНИЯ КИНО

Наш новый YouTube-канал

youtube.com/user/IgromaniaKino

Монтирует «Игромания», пишет «Мир фантастики»

- Самые быстрые обзоры новинок
- Видеоверсии статей из «Мира фантастики»
- Новости кино каждую неделю
- Интересные факты о любимых фильмах
- Киноляпы
- Топы лучших картин
- И многое другое

Нас больше 300 тысяч
Присоединяйтесь и вы!

16+

РЕКЛАМА

ПЕРЕСТАЛИ ЗАВОЗИТЬ ЖУРНАЛ? НЕ ЗНАЕТЕ, ГДЕ ЕГО КУПИТЬ? У НАС ЕСТЬ ВЫГОДНОЕ РЕШЕНИЕ!

IGROMANIA.RU/KUPI

РЕДАКЦИОННО НИЗКИЕ ЦЕНЫ!
ШИРОКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ И ОБШИРНАЯ ГЕОГРАФИЯ ДОСТАВКИ
УДОБНАЯ И ДОСТУПНАЯ ПОДПИСКА

16+

РЕКЛАМА